INSTRUCTION MANUAL

STREET FIGHTER II'™

SPECIAL CHAMPION EDITION

CAPCOM®

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGAN VIDEOPELI-JÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumataudikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kropperörelser eller krampryckningar.**

Vóór gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

Ennen käyttöä

- **Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa, ennen kuin pelaat pelejä.**
- **Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.**
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka pellä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön alkana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- **Vanhemplen tulee valvoa lastensa videopellen käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.**

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive/ Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.
① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.
① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive/ Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.
① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1
③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté encendida antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.
① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

PREPARATIVI

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.
① Cartuccia Sega
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive/Genesis-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

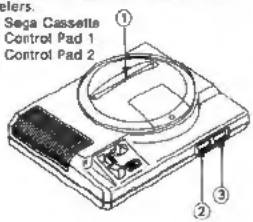
OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.
① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1
③ Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit Control Pad 1 aan. Sluit tevens Control Pad 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op! Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.
① Sega Cassette
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



ALOITUS

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjaasen ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös ohjauslaippa 2.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.
① Sega-kasetti
② Ohjauslaippa 1
③ Ohjauslaippa 2

TABLE OF CONTENTS

Getting Started 10
Controlling your Fighter 14
The Tournament Begins 32
Using the V.S. Battle Mode 36
Using the Group Battle Mode 42
Using the Option Mode 48
Becoming a True Street Fighter 54
The World Warriors 58
Handling This Cartridge 138

INHALT

Spielstart 10
Steuerung Ihres Kämpfers 14
Das Turnier beginnt 32
Der V.S. BATTLE-Modus 36
Der GROUP BATTLE-Modus 42
Das Optionsmenü 48
So wird man ein richtiger Street Fighter 54
Die Kämpfer der Welt 58
Handhabung der Kassette 138

SOMMAIRE

Mise en route 10
Comment commander votre lutteur 14
Que le tournoi commence ! 32
Utilisation du mode V.S. Battle 36
Utilisation du mode Group Battle 42
Utilisation du menu Option Mode 48
Comment devenir un vrai lutteur des rues 54
Les guerriers du monde 58
Manipulation de la cartouche 138

ÍNDICE

Preparativos 10
Control de su luchador 14
Comienzo del torneo 32
Utilización de la modalidad de combate entre dos 36
Utilización de la modalidad de combate entre grupos 42
Utilización de la modalidad opcional 48
Para convertirse en un verdadero Street Fighter 54
Los guerreros mundiales 58
Manejo del cartucho 138

INDICE

Per incominciare 11

Per controllare il tuo lottatore 15

Incomincia il torneo 33

Utilizzo della modalità V.S. BATTLE (Confronto) 37

Utilizzo della modalità GROUP BATTLE (Combattimento di gruppo) 43

Utilizzo della OPTION MODE (Modalità per le opzioni) 49

Per diventare un vero Street Fighter 55

I Guerrieri del Mondo 59

Uso della cartuccia 139

INNEHÅLL

Spelförberedelser 11

Hur du styr din slagskämpe 15

Turneringen börjar 33

Utmaningsläget 37

Gruppkampsläget 43

Olika inställnings-möjligheter 49

Hur du blir en riktig street fighter 55

Världens kämpar 59

Hantering av spelkassetten 139

INHOUDSOPGAVE

Beginnen 11

Het besturen van jouw vechter 15

Het toernooi begint 33

Het gebruik van de VS-gevechtsfunctie 37

Het gebruik van de groepsgevechtsfunctie 43

Het gebruik van de keuzefunctie 49

Hoe je een professionele vechter wordt 55

De wereldstrijders 59

Behandeling van de cassette 139

SISÄLLYSLUETTELO

Pelin aloittaminen 11

Taistelijasi ohjaaminen 15

Turnaus alkaa 33

Kaksintaistelumuodon käyttäminen 37

Ryhmätaistelumuodon käyttäminen 43

Vaihtoehdot-muodon käyttäminen 49

Kuinka tulla oikeaksi katutaistelijaksi 55

Maailman soturit 59

Tämän kaselin käsittely 139

GETTING STARTED

1. Press the **START** button and the following three options will appear:
   CHAMPION
   Used to play Street Fighter II with Champion Edition rules and moves.
   HYPER
   Used to play Street Fighter II with Hyper Fighting rules and moves. Set the game speed for the HYPER mode by pressing the D-Button LEFT or RIGHT to select from (0-4) stars. Four stars is the fastest moving game while a game with no stars will move at normal speed.
   OPTIONS
   Used to change various options in the game. Move the marker next to OPTIONS and press the **START** button. (For an explanation of the Option Mode, please read the section entitled *"Using the Option Mode"*.)

SPIELSTART

1. Wenn Sie anschließend die **START**-Taste drücken, erscheinen die folgenden drei Optionen:
   CHAMPION
   Wird verwendet, um Street Fighter II mit den Regeln und Bewegungen der Champion Edition zu spielen.
   HYPER
   Wird verwendet, um Street Fighter II mit den HYPER FIGHTING-Regeln und -Bewegungen zu spielen. Stellen Sie das Spieltempo für den HYPER-Modus ein, indem Sie durch Drücken der Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS die Anzahl der Sterne (0-4) wählen. Bei einem Spiel mit vier Sternen sind die Bewegungen am schnellsten, während ein Spiel ohne Stern Bewegungen mit normalem Tempo aufweist.
   OPTIONS
   Ruft das Optionsmenü auf, in dem Sie verschiedene Spieloptionen ändern können. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Richtungstaste auf OPTIONS und drücken Sie die **START**-Taste. (Einzelheiten zum Optionsmenü finden Sie im Kapitel "Das Optionsmenü").

MISE EN ROUTE

1. Appuyez sur le bouton **START**. Vous pouvez alors choisir l'une des trois options suivantes :
   CHAMPION
   Pour jouer au Street Fighter II avec les règles et les coups de Champion Edition.
   HYPER
   Pour jouer au Street Fighter II avec les règles et les coups de Hyper Fighting. Vous pouvez régler la vitesse de jeu en mode HYPER en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer le nombre d'étoiles (0-4). La vitesse de mouvement est maximale lorsqu'il y a quatre étoiles. Elle est normale lorsqu'il n'y a pas d'étoile.
   OPTIONS
   Pour changer diverses options dans le jeu. Amenez le pointeur en regard d'OPTIONS et appuyez sur le bouton **START**. (Pour l'explication du menu Option Mode, voyez la section *"Utilisation du menu Option Mode"*.)

PREPARATIVOS

1. Presione el botón **START** y aparecerán las tres opciones siguientes:
   CHAMPION
   Se utiliza para jugar Street Fighter II con reglas y movimientos de Champion Edition.
   HYPER
   Se utiliza para jugar Street Fighter II con reglas y movimientos de Hyper Fighting. Fije la velocidad del juego para la modalidad HYPER pulsando el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para seleccionar de (0 a 4) estrellas. Cuatro estrellas son para el juego de más rápidos movimientos, y un juego sin estrellas se desarrollará a velocidad normal.
   OPTIONS
   Se utiliza para cambiar varias opciones en el juego. Mueva el marcador hasta situarlo al lado de OPTIONS y presione el botón **START**. (Para una explicación de la modalidad opcional, lea por favor la sección titulada *"Utilización de la modalidad opcional"*.)

PER INCOMINCIARE

1 Premi il pulsante **START** ed appar ranno le tre opzion seguenti:

CHAMPION
Si usa per giocare a Street Fighter I con le regole e le mosse di Champion Edition.

HYPER
Si usa per giocare a Street Fighter I con le regole e le mosse di Hyper Fighting.
Imposta la velocità del gioco per la modalità HYPER premendo il Pulsante D a SINISTRA o a DESTRA per selezionare da 0 a 4 stelle. Con quattro stelle il gioco si svolgerà a la massima velocità, mentre con zero stelle il gioco procederà a velocità normale.

OPTIONS
Si usa per modificare diverse opzioni presenti nel gioco. Muovi il marcatore accanto ad OPTIONS e premi il pulsante **START**. (Per una spiegazione su a Option Mode, consulta il capitolo intitolato *"Utilizzo della OPTION MODE (Modalità per le opzioni)*

SPELFÖRBEREDELSER

1 Tryck på **START**-knappen så visas följande tre alternativ:

CHAMPION
Används för att spela Street Fighter II med Champion Edition-regler och -rörelser.

HYPER
Används för att spela Street Fighter I med Hyper Fighting regler och rörelser. Sta n spelhastigheten i HYPER ägat genom att trycka D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att välja 0-4 stjärnor. Fyra stjärnor är det snabbaste spelet, medan ett spel utan stjärnor går med normal hastighet.

OPTIONS
Används för att ändra olika instal n ngsmöjligheter. spelet. Flytta markören intill OPT ONS och tryck på **START**-knappen. (Läs igenom avsnittet *"Olika installningsmojligheter* för en förkarring av de olika instal n ngsmöjligheterna.)

BEGINNEN

1 Druk op de **START**-toets. De volgende drie keuzemogelijkheden verschijnen:

CHAMPION
Voor het spelen van Street Fighter II met spelregels en bewegingen van Champion Edition.

HYPER
Voor het spelen van Street Fighter II met spelregels en bewegingen van Hyper Fighting. Zet de spelsnelheid op HYPER door de R toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken om het gewenste aantal sterren (0-4) te kiezen. De hoogste snelheid is vier sterren. Zonder sterren za er met normale snelheid worden gespeeld.

OPTIONS
Voor het wijzigen van de verschillende keuzemogelijkheden in het spel. Verplaats de markering naar **OPTIONS** en druk op de **START** toets. Lees het hoofdstuk *"Het gebruik van de keuzefuncrie* voor nadere bijzonderheden over de keuzefunctie.,

PELIN ALOITTAMINEN

1 Kun paina **aloitusnäppäintä**, seuraavat kolme va htoehtoa ilmestyvät:

CHAMPION
Käytetään pelattaessa Street Fighter I ta Champion Edition säännöillä ja -liikkeillä.

HYPER
Käytetään pelattaessa Street Fighter I ta Hyper Fighting säännöillä ja liikkeillä. Aseta pelinopeus HYPER muodolle painamalla suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE valitaksesi 0-4 tähteä. Neljä tähteä on nopealiikkeisin peli, kun taas tähdetön peli pelataan normaalinopeudella.

OPTIONS (Vaihtoehdot)
Käytetään pelissä käytettävien eri vaihtoehtojen muuttamiseen. Siirrä merkki vaihtoehdon kohdalle ja paina **aloitusnäppäintä**. (Va htoehtojen selostusta varten lue kappale *"Vaihtoehdot muodon kayttaminen"*.)

2. The next screen has three options. GAME START V.S. BATTLE and GROUP BATTLE. Use the D-button to move the marker next to GAME START and press the **START** button. (For an explanation of the V.S. BATTLE, please read the section entitled *Using the V.S. Battle*. For an explanation of the GROUP BATTLE mode, please read the section entitled *'Using the Group Battle Mode'*.)

3. Once you begin the game, you will be asked to select your character. Press the D-Button LEFT, RIGHT, UP or DOWN to highlight the character you wish to use and press any button.

2. Der nächste Bildschirm bietet drei Optionen: GAME START, V.S. BATTLE und GROUP BATTLE. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Richtungstaste auf GAME START und drücken Sie die **START** Taste. (Einzelheiten zum V.S. BATTLE- bzw. GROUP BATTLE-Modus finden Sie in den Kapiteln *"Der V.S. BATTLE-Modus"* bzw. *"Der GROUP BATTLE Modus"*.)

3. Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, werden Sie aufgefordert, Ihre Spielfigur zu wählen. Drücken Sie die Richtungstaste nach LINKS, RECHTS, OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Spielfigur anzuwählen, und drücken Sie anschließend eine beliebige Taste.

2. L'écran suivant vous permet de choisir entre trois options : GAME START, V.S. BATTLE et GROUP BATTLE. Utilisez le bouton D pour amener le pointeur en regard de GAME START, puis appuyez sur le bouton **START**. (Pour une explication de V.S. BATTLE, voyez la section *"Utilisation de V.S. Battle"*. Pour une explication du mode GROUP BATTLE, voyez la section *"Utilisation du mode Group Battle"*.)

3. Au début du jeu, il vous est demandé de choisir votre personnage. Sélectionnez-le en appuyant sur la GAUCHE, la DROITE, le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

2. La siguiente pantalla tiene tres opciones: GAME START (Inicio del juego), V.S. BATTLE (combate entre dos) y GROUP BATTLE (combate entre grupos). Utilice el botón D para mover el marcador hasta situarlo al lado de GAME START y presione el botón **START**. (Para una explicación sobre la modalidad V.S. BATTLE, lea por favor la sección titulada *"Utilización de la modalidad de combate entre dos"*. Para una explicación sobre la modalidad GROUP BATTLE, lea por favor la sección titulada *"Utilización de la modalidad de combate entre grupos"*.)

3. Una vez comenzado el juego, se le pedirá que seleccione su personaje. Presione el botón D hacia la IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA o ABAJO para resaltar el personaje que desee utilizar y presione cualquier botón para fijarlo.

2 Nello schermo successivo troverai tre opzioni. GAME START, V.S. BATTLE e GROUP BATTLE. Usa il Pulsante-D per spostare il marcatore accanto a GAME START e premi il pulsante **START**. Per una spiegazione sul a V.S. BATTLE, consulta il capitolo intitolato *"Utilizzo della modalità V.S. BATTLE (Confronto)"*. Per una spiegazione sulla modalità GROUP BATTLE consulta il capitolo intitolato *"Utilizzo della modalità GROUP BATTLE (Combattimento di gruppo)*

3. Quando incomincia il gioco, t verrà ch esto di se ezionare il tuo personaggio. Premi Pulsante-D a SINISTRA, a DESTRA, in SU o in GIÙ per illuminare i personaggio che desideri util zzare e premi un pulsante qualsiasi.

2 På nästa skärm finns det tre olika allernativ: GAME START (Spelstart), V.S. BATTLE (Utman ngskamp) och GROUP BATTLE (Gruppkamp). Använd D-knappen för att flytta markören int ll GAME START och tryck på **START**-knappen. (Läs igenom avsn ttet *"Utmaningsläget"* för en förklaring av hur en utman ngskamp går till, och läs genom avsn ttet *"Gruppkampsläget"* för en förklaring av hur en gruppkamp går t ll.)

3 När du väl satt igång spelet b r du ombedd att välja en figur. Tryck D-knappen åt VÄNSTER, HÖGER, UPPÅT eller NEDÅT för att markera den figur du vill vara och tryck på vilken knapp som helst.

2 Het volgende scherm biedt drie keuzemogel ,kheden: GAME START, V.S. BATTLE en GROUP BATTLE. Gebruik de R-toets om de markering te verplaatsen naar GAME START en druk op de **START**-toets. (Lees het hoofdstuk *"Het gebruik van de VS gevechtsfunctie"* voor nadere bijzonderheden over de VS gevechtsfunctie. Lees het hoofdstuk *"Het gebruik van de groepsgevechtsfunctie"* voor nadere b jzonderheden over de groepsgevechtsfunctie.)

3 Aan het begin van het spel word je gevraagd jouw spelfiguur te kiezen. Druk de R-toets NAAR LINKS, NAAR RECHTS, OMHOOG of OMLAAG om de gewenste spelfiguur te k ezen en druk op een willekeurige toets.

2 Seuraavassa ruudussa on kolme vaihtoehtoa: GAME START (pelin aloittaminen), V.S. BATTLE (kaksintaistelu) sekä GROUP BATTLE (ryhmätaistelu). Käytä suuntanäppäintä siirtääksesi merkin GAME STARTin kohdalle ja paina sitten **aloitusnäppäintä**. (Kaksintaistelun selostusta varten lue kappa e *"Kaksintaistelumuodon käyttäminen"*. Ryhmätaistelun selostusta varten lue kappale *"Ryhmätaistelumuodon käyttaminen"*.)

3. Kun e oltai pelin pel- pyytää sinua valitsemaar hahmos. Paina suuntanäppäintä VASEMMALLE, OIKEALLE, YLÖS tai ALAS korostaakses hahmon, jota haluat käyttää ja paina sitten mitä tahansa näppäi ntä.

CONTROLLING YOUR FIGHTER

BASIC MOVEMENT

The controls for STREET FIGHTER II Special Champion Edition takes full advantage of the capabilities of the Sega control pad. The diagram below shows the eight basic D-button positions that are used in the game.

IMPORTANT NOTE: The diagram shows the D-button positions for a player facing to the right. The controls are reversed when facing to the left.

STEUERUNG IHRES KÄMPFERS

GRUNDBEWEGUNGEN

Die Steuerfunktionen für STREET FIGHTER II Special Champion Edition nutzen die Möglichkeiten des SEGA Control Pads voll aus. Das folgende Diagramm zeigt die acht Grundfunktionen der Richtungstaste, die in diesem Spiel verwendet werden.

WICHTIGER HINWEIS: Das Diagramm zeigt die Funktionen der Richtungstaste für einen nach rechts blickenden Spieler. Bei einem nach links blickenden Spieler sind die Steuerfunktionen umgekehrt.

COMMENT COMMANDER VOTRE LUTTEUR

LES MOUVEMENTS DE BASE

Les commandes du jeu STREET FIGHTER II Special Champion Edition utilisent au maximum les capacités de la manette Sega. Les huit positions de base du bouton D pour le jeu sont représentées sur le schéma suivant.

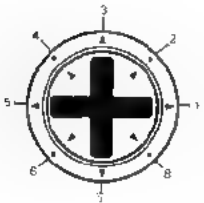
REMARQUE IMPORTANTE: Ce schéma représente les positions du bouton D pour un joueur tourné vers la droite. Pour un joueur tourné vers la gauche, les commandes sont inversées.

CONTROL DE SU LUCHADOR

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Los controles para STREET FIGHTER II Special Champion Edition aprovechan enteramente la capacidad del controlador Sega. El diagrama de abajo muestra las ocho posiciones básicas del botón D que se utilizan en este juego.

NOTA IMPORTANTE: El diagrama muestra las posiciones del botón D para un jugador mirando hacia la derecha. Los controles serán invertidos cuando se mire hacia la izquierda.



PER CONTROLLARE IL TUO LOTTATORE

MOVIMENTI DI BASE

I comandi di STREET FIGHTER I Special Champion Edition sfruttano appieno le potenzialità del Control Pad Sega. Il diagramma sottostante illustra le otto posizioni fondamentali del Pulsante-D che sono utilizzate nel gioco.

NOTA IMPORTANTE: Il diagramma mostra la posizione del Pulsante-D per un giocatore rivolto verso destra. Ruotandosi a sinistra i comandi vengono invertiti.

HUR DU STYR DIN SLAGSKÄMPE

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSER

Kontrollerna för STREET FIGHTER I: Special Champion Edition utnyttjar all a möjligheterna på Segas kontro platta till fullo. I nedanstående schema visas de åtta grundläggande positionerna för D-knappen som används spelet.

VIKTIG ANMÄRKNING. I schemat visas D-knappens positioner för en figur som är vänd åt höger. När figuren är vänd åt vänster är kontrollerna spegelvända.

HET BESTUREN VAN JOUW VECHTER

BASISBEWEGINGEN

Bi, het besturen van STREET FIGHTER II: Spec a Champion Edition wordt optimaal gebruikgemaakt van de mogelijkheden die het Sega-bedieningsblok biedt. Op de onderstaande afbeelding worden de acht basisposities van de R-toets weergegeven zoals die in het spel gebruikt worden.

BELANGRIJK: Op de bovenstaande afbeelding gelden de posities van de R-toets wanneer de speler naar rechts kijkt. Wanneer de speler naar links kijkt, zijn de posities omgekeerd.

TAISTELIJAN OHJAAMINEN

PERUSLIIKKEET

STREET FIGHTER I: Spec al Champion Edition:in ohjauksessa käytetään hyväksi ka kk a Segan ohjausla pan tarjoamia mahdo isuuksia. A la oleva kuva näyttää suuntanäppäim en kahdeksan perusasentoa, joita pelissä käytetään.

TÄRKEÄ HUOMAUTUS: Kuva näyttää oikealle katsovan pelaajan suuntanäppäimen asennot. Säätimet ovat päinvastaiset kun pelaaja katsoo vasemmalle.

① **FORWARD**
Used to walk forward.

② **FORWARD FLIP**
Used to jump forward

③ **JUMP**
Used to jump straight up

④ **BACKWARD FLIP**
Used to jump backward.

⑤ **BACK DEFENSE**
Used to block high attacks by your opponent

⑥ **DEFENSIVE CROUCH**
Used to block low attacks by your opponent

⑦ **CROUCH**
Used to crouch or duck

⑧ **OFFENSIVE CROUCH**
Used to make low attacks

① **VORWÄRTS**
Wird benutzt, um vorwärts zu gehen.

② **VORWÄRTSFLIP**
Wird benutzt, um vorwärts zu springen

③ **SPRUNG**
Wird benutzt, um senkrecht hochzuspringen

④ **RÜCKWÄRTSFLIP**
Wird benutzt, um rückwärts zu springen

⑤ **RÜCKWÄRTSVERTEIDIGUNG**
Wird benutzt, um hohe Attacken des Gegners abzuwehren.

⑥ **DEFENSIVE HOCKE**
Wird benutzt, um tiefe Attacken des Gegners abzuwehren.

⑦ **HOCKE**
Wird benutzt, um sich hinzuhocken oder sich zu ducken.

⑧ **OFFENSIVE HOCKE**
Wird benutzt, um tiefe Attacken auszuführen.

① **AVANCE**
Pour marcher en avant

② **SAUT AVANT**
Pour sauter en avant

③ **SAUT VERTICAL**
Pour sauter verticalement

④ **SAUT ARRIÈRE**
Pour sauter en arrière

⑤ **RECUL DÉFENSIF**
Pour bloquer les attaques hautes de votre adversaire

⑥ **ACCROUPISSEMENT DÉFENSIF**
Pour bloquer les attaques basses de votre adversaire

⑦ **ACCROUPISSEMENT**
Pour s'accroupir ou se baisser vivement

⑧ **ACCROUPISSEMENT OFFENSIF**
Pour des attaques basses

① **HACIA ADELANTE**
Se utiliza para andar hacia adelante

② **SALTO HACIA ADELANTE**
Se utiliza para saltar hacia adelante

③ **SALTO**
Se utiliza para saltar derecho hacia arriba.

④ **SALTO HACIA ATRÁS**
Se utiliza para saltar hacia atrás

⑤ **DEFENSA TRASERA**
Se utiliza para bloquear los ataques altos de su contrincante

⑥ **AGAZAPAMIENTO DEFENSIVO**
Se utiliza para bloquear los ataques bajos de su contrincante

⑦ **AGAZAPAMIENTO**
Se utiliza para agazaparse o agacharse repentinamente

⑧ **AGAZAPAMIENTO OFENSIVO**
Se utiliza para realizar ataques bajos.

① **AVANTI**
Si usa per camminare in avanti

② **BALZO AVANTI**
Si usa per saltare in avanti.

③ **SALTO**
Si usa per saltare in verticale

④ **BALZO INDIETRO**
Si usa per saltare all indietro

⑤ **DIFESA ARRETRATA**
Si usa per parare gli attacchi alti eseguiti dall'avversario

⑥ **PIEGAMENTO DIFENSIVO**
Si usa per parare gli attacchi bassi provenienti dall'avversario.

⑦ **PIEGAMENTO**
Si usa per piegarsi o rannicchiarsi

⑧ **PIEGAMENTO OFFENSIVO**
Si usa per effettuare attacchi bassi

① **FRAMÅT**
Används för att gå framåt

② **HOPP FRAMÅT**
Används för att hoppa framåt

③ **HOPP**
Används för att hoppa rakt upp

④ **HOPP BAKÅT**
Används för att hoppa bakåt

⑤ **FÖRSVAR BAKÅT**
Används för att blockera höga attacker från motståndaren

⑥ **FÖRSVARSHUKNING**
Används för att blockera låga attacker från motståndaren.

⑦ **HUKNING**
Används för att krypa ihop eller ducka.

⑧ **ANFALLSHUKNING**
Används för att göra låga attacker

① **VOORUIT**
Om vooruit te lopen.

② **SPRONG VOORUIT**
Om vooruit te springen.

③ **SPRINGEN**
Om recht omhoog te springen

④ **SPRONG ACHTERUIT**
Om achteruit te springen.

⑤ **VERDEDIGING HOOG**
Om een hoge aanval van jouw tegenstander tegen te houden

⑥ **VERDEDIGING LAAG**
Om een lage aanval van jouw tegenstander tegen te houden.

⑦ **HURKEN**
Om te hurken of in elkaar te duiken.

⑧ **AANVAL LAAG**
Om een lage aanval te lanceren

① **Eteenpäin**
Käytetään eteenpäin kävelemiseen.

② **Hyppähdys eteenpäin**
Käytetään eteenpäin hyppäämiseen.

③ **Hyppy**
Käytetään suoraan ylöspäin hyppäämiseen.

④ **Hyppähdys taaksepäin**
Käytetään taaksepäin hyppäämiseen.

⑤ **Perästyminen/puolustus**
Käytetään vastustajan korkeiden hyökkäysten torjumiseen.

⑥ **Puolustus/kyyristyminen**
Käytetään vastustajan matalien hyökkäysten torjumiseen.

⑦ **Kyyristyminen**
Käytetaan kyyristymiseen tai heittäytymiseen.

⑧ **Hyökkäys/kyyristyminen**
Käytetään matalien hyökkäysten tekemiseen.

PUNCHES AND KICKS

There are three basic punches in STREET FIGHTER II Special Champion Edition:

TYPE OF PUNCH	3 BUTTON PAD	6 BUTTON PAD
Light Punch	Press the A button.	Press the X button.
(JAB: This jab is very quick, but it does little damage.		
Medium Punch	Press the B button.	Press the Y button.
(STRONG) This strong punch does a fair amount of damage.		
Hard Punch	Press the C button.	Press the Z button.
(FIERCE) This fierce punch does a large amount of damage, but is slow.		

SCHLÄGE UND TRITTE

Es gibt drei grundlegende Schläge in STREET FIGHTER II Special Champion Edition:

SCHLAG-TYP	3-TASTEN-PAD	6-TASTEN-PAD
Leichter Schlag	Die A-Taste drücken.	Die X-Taste drücken.
(JAB) Dieser Jab wird sehr schnell ausgeführt, fügt dem Gegner aber nur geringen Schaden zu.		
Mittlerer Schlag	Die B-Taste drücken.	Die Y-Taste drücken.
(STARK) Dieser kräftige Schlag fügt dem Gegner ziemlichen Schaden zu.		
Harter Schlag	Die C-Taste drücken.	Die Z-Taste drücken.
(WUCHTIG) Dieser wuchtige Schlag fügt dem Gegner großen Schaden zu, wird aber langsam ausgeführt.		

COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Les trois coups de poing de base de STREET FIGHTER II Special Champion Edition sont les suivants :

TYPE DE COUP DE POING	MANETTE TROIS BOUTONS	MANETTE SIX BOUTONS
Coup de poing faible	Appuyez sur le bouton A.	Appuyez sur le bouton X.
(JAB) Ce coup de poing sec est très rapide mais fait peu de dommages.		
Coup de poing moyen	Appuyez sur le bouton B.	Appuyez sur le bouton Y.
(FORT) Ce coup de poing fort produit des dommages assez importants.		
Coup de poing fort	Appuyez sur le bouton C.	Appuyez sur le bouton Z.
(VIOLENT) Ce coup de poing cause beaucoup de dommages, mais il est lent.		

PUÑETAZOS Y PATADAS

En STREET FIGHTER II Special Champion Edition hay tres puñetazos básicos:

TIPO DE PUÑE-TAZO	CONTRO-LADOR DE 3 BOTONES	CONTRO-LADOR DE 6 BOTONES
Puñetazo ligero	Presione el botón A.	Presione el botón X.
(DIRECTO) Este directo es muy rápido pero causa poco daño.		
Puñetazo mediano	Presione el botón B.	Presione el botón Y.
(POTENTE) Este puñetazo potente causa un daño considerable.		
Puñetazo fuerte	Presione el botón C.	Presione el botón Z.
(VIOLENTO) Este puñetazo violento causa un enorme daño, pero es lento.		

PUGNI E CALCI

In STREET FIGHTER I Special Champion Edition vi sono tre tipi di pugni fondamentali:

TIPO DI PUGNO	PAD A 3 PULSANTI	PAD A 6 PULSANTI
Pugno leggero	Premi il pulsante **A**	Premi il pulsante **X**.
(Diretto) Questo diretto è molto veloce, ma arreca danni lievi.		
Pugno medio	Premi il pulsante **B**	Premi il pulsante **Y**
(Forte) Questo pugno forte procurerà un bel po' di danni.		
Pugno forte	Premi il pulsante **C**	Premi il pulsante **Z**
(Feroce) Questo pugno feroce combina davvero un sacco di danni ma è lento.		

SPARKAR OCH SLAG

Det finns tre grund äggande slag STREET FIGHTER I Special Champion Edition:

SLAG-TYP	3-KNAPPS-PLATTA	6-KNAPPS-PLATTA
Lätt slag	Tryck på **A**-knappen.	Tryck på **X**-knappen.
(JABB) Denna jabb är mycket snabb, med den ger inte särskilt svåra skador.		
Mellanhårt slag	Tryck på **B**-knappen.	Tryck på **Y**-knappen.
(KRAFTIGT) Detta kraftiga slag ger ganska svåra skador.		
Hårt slag	Tryck på **C**-knappen.	Tryck på **Z**-knappen.
(VÅLDSAMT) Detta våldsamma slag ger svåra skador, men är långsamt.		

SLAGEN EN TRAPPEN

Bij STREET FIGHTER I Special Champion Edition kun je gebruikmaken van drie fundamentele slagen:

SOORT SLAG	3-TOETSEN BLOK	6-TOETSEN BLOK
Lichte slag	Druk op toets **A**	Druk op toets **X**
(LICHT) Deze lichte slag is zeer snel maar richt weinig schade aan.		
Middelmatige slag	Druk op toets **B**	Druk op toets **Y**
(FIKS) Deze fikse slag richt nogal wat schade aan.		
Zware slag	Druk op toets **C**	Druk op toets **Z**
(ZWAAR) Deze zware slag richt zeer veel schade aan maar is langzaam.		

ISKUT JA POTKUT

STREET FIGHTER II Special Champion Editionissa on kolme perusiskua:

Iskutyyppi	3 näppäimen laippa	6 näppäimen laippa
Kevyt isku	Paina **A**-näppäintä	Paina **X**-näppäintä.
(SOHAISU) Tämä yönti on erittäin nopea, mutta se tekee vain vähän vahinkoa.		
Keskiluja isku	Paina **B**-näppäintä	Paina **Y**-näppäintä.
(LUJA) Tämä luja isku aiheuttaa melko paljon vahinkoa.		
Luja isku	Paina **C**-nappainta	Paina **Z**-nappainta.
(KOVA PAKKA) Tämä rankka isku aiheuttaa paljon vahinkoa, mutta se on erittäin hidas.		

There are three basic kicks in STREET FIGHTER II Special Champion Edition:

TYPE OF KICK	3 BUTTON PAD	6 BUTTON PAD
Light Kick	Press the **A** button	Press the **A** button.
(SHORT) This short kick is very quick, but it does very little damage.		
Medium Kick	Press the **B** button	Press the **B** button.
(FORWARD) This forward kick is strong and is fairly quick		
Hard Kick	Press the **C** button	Press the **C** button.
(ROUNDHOUSE) This kick is powerful, but very slow		

Es gibt drei grundlegende Tritte in STREET FIGHTER II Special Champion Edition.

TRITT-TYP	3-TASTEN-PAD	6-TASTEN-PAD
Leichter Tritt	Die **A**-Taste drücken.	Die **A**-Taste drücken
(KURZ) Dieser kurze Tritt wird sehr schnell ausgeführt, fügt dem Gegner aber nur geringen Schaden zu.		
Mittlerer Tritt	Die **B**-Taste drücken.	Die **B**-Taste drücken
(VORWÄRTS) Dieser Vorwärtstritt ist kräftig und wird ziemlich schnell ausgeführt		
Harter Tritt	Die **C**-Taste drücken.	Die **C**-Taste drücken
(SCHWINGER) Dieser Tritt ist sehr kräftig, wird aber sehr langsam ausgeführt		

Les trois coups de pied de base de STREET FIGHTER II Special Champion Edition sont les suivants

TYPE DE COUP DE PIED	MANETTE TROIS BOUTONS	MANETTE SIX BOUTONS
Coup de pied faible	Appuyez sur le bouton **A**.	Appuyez sur le bouton A.
(SEC) Ce coup de pied sec est très rapide, mais il fait peu de dommages		
Coup de pied moyen	Appuyez sur le bouton **B**.	Appuyez sur le bouton B.
(EN AVANT) Ce coup de pied en avant est fort et relativement rapide		
Coup de pied fort	Appuyez sur le bouton **C**	Appuyez sur le bouton C.
(CIRCULAIRE) Ce coup de pied est puissant, mais très lent		

En STREET FIGHTER II Special Champion Edition hay tres patadas básicas

TIPO DE PATADA	CONTROLADOR DE 3 BOTONES	CONTROLADOR DE 6 BOTONES
Patada ligera	Presione el botón **A**	Pres ona el botón **A**
(CORTA) Esta patada corta es muy rápida pero causa muy poco daño		
Patada mediana	Presione el botón **B**	Presione e botón **B**
(HAC A ADELANTE) Esta patada hacia adelante es fuerte y considerablemente rápida		
Patada fuerte	Presione el botón **C**	Presione el botón **C**
(GIRATORIA) Esta patada es muy potente pero muy lenta		

In STREET FIGHTER II Specia
Champion Edition vi sono tre t pi di
calci fondamentali

TIPO DI CALCIO	PAD A 3 PULSANTI	PAD A 6 PULSANTI
Calcio leggero	Prem I pulsante **A**.	Prem I pulsante **A**
(Corto. Questo calcio corto è molto veloce. ma non arreca molti danni		
Calcio medio	Prem I pulsante **B**	Prem I pulsante **B**
(In avanti) Questo calc o in avanti è lorte e piuttosto veloce		
Calcio forte	Prem il pulsante **C**	Prem il pulsante **C**
(A rotazione) Questo calcio è potente. ma è molto lento		

Det finns tre grundläggande sparkar
STREET FIGHTER II: Specia
Champion Ed tion

SPARKTYP	3-KNAPPS-PLATTA	6-KNAPPS-PLATTA
Lätt spark	Tryck på **A**-knappen	Tryck på **A**-knappen
(KORT) Denna korta spark är mycket snabb, men ger inte särsk ll svåra skador		
Mellan-hård spark	Tryck på **B**-knappen	Tryck på **B**-knappen
(FRAMÅT) Denna spark framåt är kraftig och ganska snabb		
Hård spark	Tryck på **C**-knappen	Tryck på **C**-knappen.
(SVINGSPARK) Detta är en maktig spark, men den är mycket långsam.		

Bij STREET FIGHTER II: Special
Champion Edition kun je
gebruikmaken van drie fundamentele
trappen.

SOORT TRAP	3-TOETSEN BLOK	6-TOETSEN BLOK
Lichte trap	Druk op toets **A**	Druk op toets **A**.
(KORT) Deze korte trap is zeer snel maar richt zeer weinig schade aan.		
Middel-matige trap	Druk op toets **B**	Druk op toets **B**
(VOORUIT) Deze voorwaartse trap is fiks en vrij snel		
Zware trap	Druk op toets **C**	Druk op toets **C**
(BREED) Deze brede trap komt hard aan, maar is zeer langzaam.		

STREET FIGHTER II: Special
Champion Editionissa on kolme
peruspotkua

Potkutyyppi	3 näppäimen laippa	6 näppäimen laippa
Kevyt potku	Paina **A**-näppäintä.	Paina **A**-näppäintä.
(LYHYT) Tämä potku on erittäin nopea, mutta se tekee hyvin vähän vahinkoa.		
Keskikuja potku	Paina **B**-näppäintä.	Paina **B**-näppäintä.
(POTKU ETEEN) Tämä potku eteenpäin on voimakas ja melko nopea		
Luja potku	Paina **C**-näppäintä.	Paina **C**-näppäintä.
(KIERTOPOTKU) Tässä potkussa on yty ä, mutta se on hidas		

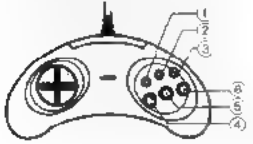
IMPORTANT 3 BUTTON PAD NOTE:

When using a Sega 3 Button Control Pad the START button will switch between punches and kicks.

*For Example Press the **A** button to do a Light Punch. Then press the **START** button. Now, press the **A** button again and you will do a light kick.*

Please note that the button configuration can be changed using the KEY CONFIG section in the OPTION MODE.

① **Light Punch**
② **Medium Punch**
③ **Hard Punch**
④ **Light Kick**
⑤ **Medium Kick**
⑥ **Hard Kick**
⑦ **Light Punch/Light Kick**
⑧ **Medium Punch/Medium Kick**
⑨ **Hard Punch/Hard Kick**



WICHTIGER HINWEIS ZUM 3-TASTEN-PAD:

Wenn Sie ein Sega 3-Tasten-Control Pad benutzen, dient die START Taste zum Umschalten zwischen Schlägen und Tritten.

*Beispiel: Drücken Sie die **A**-Taste, um einen leichten Schlag auszuführen. Drücken Sie die **START**-Taste. Wenn Sie nun die **A**-Taste erneut drücken, wird ein leichter Tritt ausgeführt.*

Bitte beachten Sie, daß die Tasten-Konfiguration mit Hilfe von KEY CONFIG im Optionsmenu geandert werden kann.

① **Leichter Schlag**
② **Mittlerer Schlag**
③ **Harter Schlag**
④ **Leichter Tritt**
⑤ **Mittlerer Tritt**
⑥ **Harter Tritt**
⑦ **Leichter Schlag/Leichter Tritt**
⑧ **Mittlerer Schlag/Mittlerer Tritt**
⑨ **Harter Schlag/Harter Tritt**

REMARQUE IMPORTANTE POUR LA MANETTE TROIS BOUTONS :

Si vous utilisez une manette Sega trois boutons, le bouton START vous permet de passer entre les coups de poing et les coups de pied.

*Exemple Pour donner un coup de poing faible, appuyez sur le bouton **A**. Pour donner un coup de pied faible, appuyez sur le bouton **START**, puis à nouveau sur le bouton **A**.*

Notez que vous pouvez changer la configuration des boutons en choisissant KEY CONFIG dans OPTION MODE.

① **Coup de poing faible**
② **Coupe de poing moyen**
③ **Coupe de poing fort**
④ **Coup de pied faible**
⑤ **Coup de pied moyen**
⑥ **Coup de pied fort**
⑦ **Coup de poing faible / Coup de pied faible**
⑧ **Coup de poing moyen / Coup de pied moyen**
⑨ **Coup de poing fort / Coup de pied fort**

NOTA IMPORTANTE SOBRE EL CONTROLADOR DE 3 BOTONES.

Cuando ut lice un controlador Sega de 3 botones, el botón START cambiará de puñetazos a patadas o viceversa.

*Por ejemplo: Presione el botón **A** para dar un puñetazo ligero. Luego presione el botón **START**. Ahora presione el botón **A** de nuevo y dará una patada ligera.*

Note por favor que la configuración de los botones puede ser cambiada utilizando la sección CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES en la MODALIDAD OPCIONAL.

① **Puñetazo ligero**
② **Puñetazo mediano**
③ **Puñetazo fuerte**
④ **Patada ligera**
⑤ **Patada mediana**
⑥ **Patada fuerte**
⑦ **Puñetazo ligero/Patada ligera**
⑧ **Puñetazo mediano/Patada [illegible]**
⑨ **Puñetazo fuerte/Patada fuerte**

NOTA IMPORTANTE RIGUARDANTE IL CONTROL PAD A 3 PULSANTI:

Quando si usa un Control Pad Sega a 3 pulsanti, il pulsante START commuterà tra i pugni e i calci.

*Per esempio: Premi il pulsante **A** per lanciare un Pugno leggero. Poi premi il pulsante **START**. Ora premi nuovamente il pulsante **A** e lancerai un Calcio leggero.*

Osserva che la configurazione dei pulsanti può essere modificata utilizzando la sezione KEY CONFIG della OPTION MODE.

① **Pugno leggero**
② **Pugno medio**
③ **Pugno forte**
④ **Calcio leggero**
⑤ **Calcio medio**
⑥ **Calcio forte**
⑦ **Pugno leggero/Calcio leggero**
⑧ **Pugno medio/Calcio medio**
⑨ **Pugno forte/Calcio forte**

VIKTIG ANMÄRKNING OM KONTROLLPLATTOR MED 3 KNAPPAR

Om du använder Segas kontrollplatta med 3 knappar används START-knappen för att koppla om mellan slag och sparkar.

*Till exempel: Tryck på **A**-knappen för att slå ett lätt slag. Tryck sedan på **START**-knappen. Tryck nu en gång till på **A**-knappen för att göra en lätt spark.*

Observera att det går att ändra knappuppställningen med hjälp av alternativet KEY CONFIG bland de olika inställningsmöjligheterna (OPTIONS).

① **Lätt slag**
② **Mellanhårt slag**
③ **Hårt slag**
④ **Lätt spark**
⑤ **Mellanhård spark**
⑥ **Hård spark**
⑦ **Lätt slag / Lätt spark**
⑧ **Mellanhårt slag / Mellanhård spark**
⑨ **Hårt slag / Hård spark**

BELANGRIJKE OPMERKING BIJ 3-TOETSENBLOK:

Bij gebruikmaking van het Sega 3-toetsenblok gebruik je de START-toets om te schakelen tussen slagen en trappen.

*Voorbeeld: Druk op toets **A** om een lichte slag toe te brengen. Druk daarna op de **START**-toets. Druk vervolgens nogmaals op toets **A**. Er zal nu een lichte trap worden toegebracht.*

Onthoud dat de toetsenconfiguratie kan worden gewijzigd door gebruikmaking van het gedeelte KEY CONFIG in de OPTION MODE.

① **Lichte slag**
② **Middelmatige slag**
③ **Zware slag**
④ **Lichte trap**
⑤ **Middelmatige trap**
⑥ **Zware trap**
⑦ **Lichte slag/Lichte trap**
⑧ **Middelmatige slag/ Middelmatige trap**
⑨ **Zware slag/Zware trap**

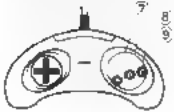
TÄRKEÄ TIEDOTUS 3 NÄPPÄIMEN LAIPASTA:

Kun käytät Segan kolmen näppäimen ohjausta, paina voit vaihtaa iskujen ja potkujen välillä START-painiketta.

*Esimerkiksi: Paina **A**-näppäintä lyödäksesi. Kevyen iskun. Paina sitten **START**-painiketta. Kun tämän jälkeen painat jälleen **A**-näppäintä, teet kevyen potkun.*

Huomaa, että näppäinjärjestystä voidaan muuttaa käyttämällä näppäinjärjestys-osaa.

① **Kevyt isku**
② **Keskiluja isku**
③ **Luja isku**
④ **Kevyt potku**
⑤ **Keskiluja potku**
⑥ **Luja potku**
⑦ **Kevyt isku / Kevyt potku**
⑧ **Keskiluja isku / Keskiluja potku**
⑨ **Luja isku / Luja potku**



CLOSE ATTACKS

Close attacks are special techniques which can only be used to when two fighters are right next to each other. These techniques fall into two basic categories: THROWS and HOLDS.

THROWS allow you to grab an opponent and toss them across the room. Some fighters can even do throws in mid-air.

For Example: It is possible for Ryu to grab Ken and throw him over his shoulder. To do the Shoulder Throw, Ryu must push forward against Ken and then you must push the ***Medium*** *or* ***Hard Punch*** *button on your control pad.*

NAHKAMPFATTACKEN

Nahkampfattacken sind Spezialtechniken, die nur benutzt werden können, wenn sich zwei Kämpfer dicht auf die Pelle rücken. Diese Techniken fallen in zwei Grundkategorien: WÜRFE und HALTEGRIFFE.

WÜRFE gestatten Ihnen, einen Gegner zu greifen und ihn durch den Raum zu werfen. Einige Kämpfer können Würfe sogar ausführen, wenn sie sich in der Luft befinden.

Beispiel: Ryu kann Ken greifen und ihn über seine Schulter werfen. Um den Schulterwurf auszuführen, muß sich Ryu zunächst auf Ken zu bewegen, und dann müssen Sie die Taste für einen ***mittleren oder harten Schlag*** *auf Ihrem Control Pad drücken.*

LE CORPS À CORPS

Le corps à corps utilise des techniques spéciales uniquement possibles lorsque les deux lutteurs sont l'un près de l'autre. Ces techniques se divisent en deux catégories : LANCER et MAINTIEN.

Les techniques de **LANCER** vous permettent de saisir un adversaire et de le faire voler à travers la pièce. Certains lutteurs sont même capables de faire un lancer lorsqu'ils sont en l'air.

Exemple : Ryu peut saisir Ken et le faire passer par-dessus son épaule. Pour faire un lancer par-dessus l'épaule, Ryu doit se pousser en avant contre Ken. Appuyez alors sur le bouton ***coup de poing moyen*** *ou fort de la manette.*

ATAQUES A CORTA DISTANCIA

Los ataques a corta distancia son técnicas especiales que solamente pueden ser utilizadas cuando los dos luchadores se encuentran próximos el uno del otro. Estas técnicas se dividen en dos categorías básicas: LANZAMIENTOS y SUJECIONES.

Los **LANZAMIENTOS** le permiten agarrar a un contrincante y lanzarlo a través del lugar. Algunos luchadores pueden incluso hacer lanzamientos cuando se encuentran en el aire.

Por ejemplo: Ryu puede agarrar a Ken y lanzarlo sobre sus hombros. Para realizar un lanzamiento sobre hombros, Ryu deberá echarse hacia adelante contra Ken y entonces usted deberá pulsar el botón de ***puñetazo mediano o fuerte*** *de su controlador.*

ATTACCHI RAVVICINATI

Gli attacchi ravvicinati rappresentano delle tecniche speciali che possono essere utilizzate solo quando due lottatori si trovano uno accanto all altro Queste tecniche ricadono in due categorie fondamenta I LANCI e e PRESE

I LANCI permettono d afferrare l avversario e di scaglIarlo per la stanza. Alcuni lottatori sono addir tura in grado di fare del lanci a mezz aria.

Per esempio. Per Ryu è possibile afferrare Ken e lanciarlo al di sopra delle proprie spalle Per compiere un Lancio di spalla, Ryu deve aprirsi un varco nella difesa di Ken ed allora dovrai premere il pulsante per **Pugno medio** *o quello per* **Pugno forte** *sul Control Pad*

NÄRATTACKER

Närattacker är spec ella tekniker som bara går att använda när de två slagskämparna står precis intill varandra. Tekn kerna är indelade två grundkategorier KAST och GREPP

Med hjälp av **KAST** kan du grabba tag i motståndarna och kasta iväg dem tvärs över rummet. Somliga slagskämpar kan ti l och med utföra kasi mitt i luften.

Till exempel. Det är möjligt för Ryu att grabba tag i Ken och kasta honom över axeln. För att utföra ett axelkast måste Ryu trycka sig fram mot Ken och sedan måste du trycka på knappen för att mellanhårt eller **hårt slag** *på din kontrolliplatta.*

AANVALLEN VAN DICHTBIJ

Bij aanvallen van dichtbij gaat het om speciale technieken die uitsluitend kunnen worden gebru kt wanneer twee vechters zich vlak naast e kaar bev nden Deze technieken kunnen worden onderverdeeld in twee hoofdcategor eën: GOOIEN en VASTHOUDEN

Met **GOOIEN** kun je een tegenstander beetpakken en hem op de vloer smijten Sommige vechters kunnen hun tegenstander zelfs in de uchi beetpakken en neeramijten

Voorbeeld: Ryu kan Ken beetpakken en hem over zijn schouder gooien. Voor deze schoudergooi moet Ryu vooruit tegen Ken aanduwen en dan moet je de tools voor een **Middelmatige of zware** *slag op jouw bedieningsblok indrukken*

LÄHIHYÖKKÄYKSET

Läh hyökkäykset ovat erityistaitoja, jotka voidaan käyttää vain, kun kaksi taistelijaa on a van vierekkä n Nämä taidot jakautuvat kahteen perusluokkaan: HEITOT ja OTTEET

HEITTOJEN avulla voit tarttua vastustajaan ja paiskata hänet huoneen vastakkaiselle puolelle Jotkut taiste jat voivat heittää vastustajia lopa keskan ilmalennon.

Esimerkiksi: Ryu voi napata Kenin ja heittää hänet olkansa yli!se Tätä oikaheittoa varten Ryun on painettava Kenlä vasten, ja sitten sinun on painettava ohjauslenppasi **keskilujan tai tujan** *iskun näppäintä*

HOLDS allow you to grab an opponent and then hit or bite them again and again

*For Example: It is possible for Blanka to bite Guile on the head. To do the Head Bite, Blanka must push forward against the opponent then you must push the **Medium or Hard Punch** button on your control pad*

Practice with your favorite character to discover which throws or holds he or she has.

HALTEGRIFFE gestatten Ihnen, einen Gegner festzuhalten und ihn dann wiederholt zu schlagen oder zu beißen.

*Beispiel: Blanka kann Guile in den Kopf beißen. Um den Kopfbiß auszuführen, muß sich Blanka zunächst auf seinen Gegner zu bewegen, und dann müssen Sie die Taste für einen **mittleren oder harten Schlag** auf Ihrem Control Pad drücken*

Üben Sie mit Ihrer bevorzugten Spielfigur, um herauszufinden, welche Würfe oder Haltegriffe sie auf Lager hat.

Les techniques de **MAINTIEN** vous permettent de saisir l'adversaire et de le frapper ou de le cogner à la tête à plusieurs reprises.

*Exemple : Blanka peut cogner Guile à la tête. Pour cela, il doit se pousser en avant contre lui. Appuyez alors sur le bouton **coup de poing moyen ou fort** de la manette*

Exercez-vous avec votre personnage favori pour découvrir quels sont les coups de lancer ou de maintien dont il est capable.

Las **SUJECIONES** le permiten agarrar a un contrincante y luego golpearlo o morderlo una y otra vez

*Por ejemplo: Blanka puede morder a Guile en la cabeza. Para dar mordiscos en la cabeza, Blanka deberá echarse hacia adelante contra su oponente y entonces usted deberá pulsar el botón de **puñetazo mediano o fuerte** de su controlador*

Practique con su personaje favorito para descubrir los lanzamientos o sujeciones que él o ella tenga.

Le **PRESE** permettono di afferrare un avversario e di colpirlo o di morderlo ripetutamente.

Per esempio: *Per Blanka è possibile mordere Guile sulla testa. Per compiere un Morso sulla testa Blanka deve aprirsi un varco nella difesa di Guile ed allora dovrai premere il pulsante per* ***Pugno medio*** *o quello per* ***Pugno forte*** *sul Control Pad*

Alternati con il personaggio che preferisci per scoprire di quali tanti e di quali prese dispone

Med hjälp av **GREPP** kan du grabba tag i motståndarna och sedan slå till dem eller bita dem om och om igen.

Till exempel: *Det är möjligt för Blanka att bita Guile i huvudet. För att utföra ett huvudbett måste Blanka trycka sig fram mot motståndaren och sedan måste du trycka på knappen för ett* ***mellanhårt eller hårt slag*** *på din kontrollplatta*

Öva med din favoritfigur för att se vilka kast eller grepp han eller hon har i sitt register

Met **VASTHOUDEN** kun je een tegenstander beetpakken en hem vervolgens steeds opnieuw slaan of bijten.

Voorbeeld: *Blanka kan Guile in zijn hoofd bijten. Om Blanka iemand anders in zijn hoofd te laten bijten, moet hij voorwaarts tegen zijn tegenstander aanduwen en daarna moet jij de toets voor de* ***Middelmatige of zware slag*** *op jouw bedieningsblok indrukken*

Defen met de gewenste spelfiguur om na te gaan hoeveel keer deze kan gooien of vasthouden

OTTEIDEN avulla voit napata vastustajan ja sitten lyödä tai purra häntä yhä uudelleen ja uudelleen.

Esimerkiksi: *Blanka voi purra Guilea päähän. Purraksaen päähän Blankan on painuttava vastustajaa vasten, ja sitten sinun on painettava ohjauslaippasi* ***keskitujan tai lujan iskun*** *näppäintä.*

Harjoittele suosikkihahmollasi saadaksesi selvi ei millaisia heittoja ja otteita häne lä on

SPECIAL MOVES

Each character has developed his or her own special moves for use in battle. All the special moves for each character are listed in The World Warriors section of this manual. There are also descriptions telling you how to do these special moves.

Special moves are very powerful, but they are also very difficult to learn. It may take weeks of practice before you will be able to use these moves effectively. So, practice hard and don't give up!

Below is an example of the diagram for Ryu's Fireball. The arrows in the diagram indicate the necessary movements on the control pad. Please refer to the movement diagram if you are unsure of what the arrows mean.

SPEZIALBEWEGUNGEN

Jede Spielfigur hat ihre eigenen Spezialbewegungen für den Kampfeinsatz entwickelt. Alle Spezialbewegungen der einzelnen Spielfiguren sind in dem Kapitel "Die Kämpfer der Welt" in dieser Anleitung aufgeführt. Dort finden Sie auch Anweisungen zur Ausführung dieser Spezialbewegungen.

Spezialbewegungen sind sehr wirkungsvoll, aber auch schwer zu lernen. Möglicherweise müssen Sie wochenlang üben, bevor Sie in der Lage sind, diese Bewegungen effektiv einzusetzen. Lassen Sie sich daher folgenden Rat geben: Fleißig üben und nicht aufgeben!

Im folgenden Beispiel wird das Diagramm für Ryus Feuerball erläutert. Die Pfeile im Diagramm geben die erforderlichen Bewegungen der Richtungstaste des Control Pads an. Nehmen Sie das Bewegungsdiagramm zu Hilfe, wenn Sie sich über die Bedeutung der Pfeile nicht im klaren sind.

LES COUPS SPÉCIAUX

Chaque personnage a mis au point ses propres coups pour le combat. Vous trouverez une description des coups spéciaux de chaque personnage à la section "Les guerriers du monde" plus loin. Est également expliquée la manière d'exécuter ces coups spéciaux.

Les coups spéciaux sont très redoutables. Ils sont également très difficiles à apprendre et peuvent demander des semaines de pratique avant de pouvoir être exécutés efficacement. Soyez patient et ne vous découragez pas !

L'exemple ci-dessous présente le coup spécial de la boule de feu de Ryu. Les flèches indiquent les commandes de mouvement à exécuter sur la manette. Reportez-vous au schéma des mouvements si vous ne savez pas ce que ces flèches signifient.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada personaje ha desarrollado sus propios movimientos especiales para utilizar en el combate. Todos los movimientos especiales de cada personaje se ecuentran enumerados en la sección "Los guerreros mundiales" de este manual. También hay descripciones indicándole el modo de realizar estos movimientos especiales.

Los movimientos especiales son muy potentes, pero también muy difíciles de aprender. Quizás le lleve semanas de práctica antes de que pueda utilizar estos movimientos eficazmente. Por lo tanto, ¡practique duro y no abandone!

Abajo hay un ejemplo del diagrama para la bola de fuego de Ryu. Las flechas del diagrama indican los movimientos necesarios en el controlador. Consulte por favor el diagrama de movimientos si no está seguro del significado de las flechas.

MOSSE SPECIALI

Ciascun personaggio ha elaborato le proprie mosse speciali per usarle durante il combattimento. Tutte le mosse speciali di ciascun personaggio sono elencate nel capitolo "I guerrieri del mondo" di questo manuale. Nello stesso capitolo troverai anche descritte le modalità di esecuzione di queste mosse speciali.

Le mosse speciali sono estremamente potenti, ma sono anche difficili da imparare. Potrebbero essere necessarie settimane di allenamento prima di poter essere in grado di usarle efficacemente. Quindi allenati con tenacia e non darti per vinto!

Di seguito è riportato come esempio lo schema per la Fireball di Ryu. Le frecce nel diagramma indicano il movimento necessario sul Control Pad. Se sei incerto sul significato delle frecce, ricorri al diagramma dei movimenti.

SPECIALRÖRELSER

Var e figur har utveck at sina egna specialrörelser att använda i striden. Alla de olika specialrörelserna för varje figur finns listade i avsnittet Världens kämpar i det här häftet. Där finns även beskrivningar över hur du ska utföra alla de olika specialrörelserna.

Specialrörelserna är mycket kraftfulla, men de är också mycket svåra att lära sig. Det kan krävas flera veckors träning innan du behärskar rörelserna tillräckligt för att kunna använda dem på ett effektivt sätt. Så träna hårt och ge inte upp i förtid!

Här nedan visas som exempel schemat för Ryus eldklot. Pilarna i schemat visar de nödvändiga manövrerna på kontrol plattan. Se efter i rörelseschemat om du är osäker på vad pilarna betyder.

SPECIALE BEWEGINGEN

Iedere spelfiguur heeft voor de strijd zijn eigen speciale bewegingen ontwikkeld. Alle speciale bewegingen van iedere spelfiguur staan vermeld in het hoofdstuk *"De Wereldstrijders"* van deze gebruiksaanwijzing. Ook wordt beschreven hoe je deze speciale bewegingen moet verrichten.

De speciale bewegingen zijn zeer krachtig, maar ook heel moeilijk te leren. Soms duurt het wel enkele weken voordat je de speciale beweging op doeltreffende wijze kunt gebruiken. Oefen dus flink en geef de moed niet op!

Hieronder volgt een voorbeeld van het schema voor de vuurbal van Ryu. De pijltjes in het schema geven de noodzakelijke bewegingen op het bedieningsblok aan. Als je niet precies weet, wat de pijltjes betekenen, raadpleeg dan het schema met de bewegingen.

ERIKOISLIIKKEET

Kukin hahmo on kehittänyt omat erikoisliikkeensä taistelua varten. Tämän kirjasen kappaleessa Maailman soturit on luete tu kunkin hahmon kaikki erikoisliikkeet. Tästä kappaleesta löydät myös ohjeet näiden erikoisliikkeiden tekemiseksi.

Erikoisliikkeet ovat erittäin tehokkaita mutta ne ovat myös erittäin vaikeita oppia. Voi vaatia viikkojen harjoittelun, ennen kuin pystyt käyttämään näitä liikkeitä tehokkaasti. Harjoittele siis ahkerasti äläkä anna periksi.

Alla on esimerkki Ryun tulipallon kaaviosta. Kuvan nuolet osoittavat ohjausla palla tehtävät liikkeet. Jos et ole varma nuolten merkityksestä, tarkista katsomalla liikkeiden kuviota.

Example: Fireball

Using the control pad, press ↓↙← in one continuous motion and press any punch button.

(Using the control pad, press (crouch), (offensive crouch), (forward) in one continuous motion and press any punch button.)

IMPORTANT NOTE:
ALL DIAGRAMS FOR SPECIAL MOVES ARE SHOWN WITH PLAYER FACING TO THE RIGHT

Beispiel: Feuerball

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↙←, und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste.

(Führen Sie mit Hilfe der Richtungstaste die Funktionen für "Hocke", "offensive Hocke" und "vorwärts" in einer kontinuierlichen Bewegung aus, und drücken Sie eine beliebige Schlag-Taste.)

WICHTIGER HINWEIS:
ALLE DIAGRAMME FÜR SPEZIALBEWEGUNGEN GELTEN FÜR SPIELER

Exemple: Boule de feu

Sur la manette, appuyez sur ↓↙← en un mouvement continu, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

(Sur la manette, appuyez sur (accroupissement) (accroupissement offensif), (avance) en un mouvement continu, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.)

REMARQUE IMPORTANTE
TOUS LES SCHÉMAS POUR LES COUPS SPÉCIAUX SONT INDIQUÉS AVEC LE JOUEUR TOURNÉ VERS LA DROITE

Ejemplo: Bola de fuego

Utilizando el controlador, presione ↓↙← en un movimiento continuo y presione cualquier botón de puñetazos.

(Utilizando el controlador, presione (agazapamiento), (agazapamiento ofensivo), (hacia adelante) en un movimiento continuo y presione cualquier botón de puñetazos.)

NOTA IMPORTANTE:
TODOS LOS DIAGRAMAS PARA MOVIMIENTOS ESPECIALES ESTÁN MOSTRADOS CON EL JUGADOR MIRANDO HACIA LA DERECHA.

Esempio: F reball (Palla di fuoco)

Usando il Contro Pad, premi con un movimento continuo ↓↘→ e quindi premi uno qualsiasi dei pulsanti per i pugni

(Usando il Control Pad premi con un movimento continuo (piegamento). (piegamento offensivo). (avanti) e quindi premi uno qualsiasi dei pulsanti per i pugni.)

NOTA IMPORTANTE:
TUTTI I DIAGRAMMI PER LE MOSSE [illegible] CON IL GIOCATORE RIVOLTO VERSO DESTRA.

Exempel: Eldklot

Tryck D-knappen på kontrollplattan mot ↓↘→ i en kontinuerlig rörelse och tryck på vilken slagknapp som helst

(Tryck D-knappen på kontrollplattan i r kti ngarna (hukning) (anfa ls-huku ng), (framåt) i en kont nuerlig rörelse och tryck på vilken slagknapp som helst.)

VIKTIG ANMÄRKNING:
ALLA SCHEMAN FÖR [illegible] FIGUREN VÄND ÅT HÖGER

Voorbeeld: Vuurbal

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→ en druk je op een willekeurige slagtoets

(Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op (hurken), (verdediging laag) (vooruit), en druk je op een willekeurige slagtoets

BELANGRIJK.
BIJ ALLE SCHEMA'S MET SPECIALE BEWEGINGEN KIJKT DE SPELER NAAR RECHTS.

Esimerkki: Tulipallo

Paina ohjauslaipan ↓↘→ -nuolia yhtenäisellä kadenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä

(Pidä ohjauslaipan (kyyristyminen)-(hyökkäys/kyyristym nen)- ja (eteenpäin)-näppäi n painettuna ja paina mitä tahansa iskunäppäintä.

TÄRKEÄ HUOMAUTUS.
KAIKISSA ERIKOISLIIKKEIDEN KAAVIOISSA SÄÄDÖT ON NÄYTETTY OIKEALLE KATSOVAA PELAAJAA VARTEN.

THE TOURNAMENT BEGINS

Twelve fighters from across the globe have come together to face one another to see which of them has the strength, skill and courage to be crowned champion. Each fighter has different skills and special moves, but it will take more than brute strength to earn the title of Grand Master.

Choose GAME START on the title screen and you will be able to select your champion for the tournament. As the tournament begins, your fighter will travel the globe to meet one of the twelve other challengers.

(If a friend wishes to challenge you during the tournament, he can press the **START** button on his control pad to interrupt your game.)

DAS TURNIER BEGINNT

Zwölf Kämpfer aus der ganzen Welt haben sich hier versammelt, um gegeneinander anzutreten und zu sehen, wer von ihnen die Kraft, das Können und den Mut hat, den Meistertitel zu erringen. Jeder Kämpfer besitzt unterschiedliche Fertigkeiten und Spezialbewegungen, doch er benötigt mehr als rohe Kraft, um den Titel des Großmeisters zu gewinnen.

Wählen Sie GAME START auf dem Titelbildschirm, worauf Sie die Gelegenheit erhalten, Ihren Champion für das Turnier auszuwählen. Sobald das Turnier begonnen hat, begibt sich Ihr Kämpfer auf eine Reise um die Welt, um einen der zwölf anderen Herausforderer zu treffen.

(Falls ein Freund Sie während des Turniers zum Duell herausfordert, kann er die **START** Taste an seinem Control Pad drücken, um Ihr Spiel zu unterbrechen.)

QUE LE TOURNOI COMMENCE !

Douze lutteurs redoutables de tous les coins du monde vont s'affronter pour déterminer lequel d'entre eux a la force, la technique et le courage nécessaires pour être champion. Chaque lutteur a ses techniques différentes et ses coups spéciaux. La force seule ne suffit pas pour devenir Grand Maître !

Choisissez GAME START sur l'écran d'accueil. Vous pouvez alors choisir votre personnage pour le tournoi. Lorsque le tournoi commence, votre lutteur parcourt le monde pour rencontrer l'un des douze autres challengers.

(Si l'un de vos amis désire se mesurer à vous durant le tournoi, il peut appuyer sur le bouton **START** de sa manette pour interrompre votre jeu.)

COMIENZO DEL TORNEO

Doce luchadores de diferentes lugares de la tierra se han dado cita para enfrentarse y comprobar cuál de ellos posee la fuerza, entrenamiento y coraje para ser coronado campeón. Cada luchador posee destrezas diferentes y movimientos especiales, pero se necesitará de algo más que fuerza bruta para ganarse el título de Grand Master.

Elija GAME START en la pantalla del título y podrá seleccionar su campeón para el torneo. En cuanto comience el torneo, su luchador viajará a través del globo terrestre para encontrarse con uno de los otros doce retadores.

(Si algún amigo suyo se atreve a retarle durante el torneo, él podrá presionar el botón **START** de su propio controlador para interrumpirle el juego.)

INCOMINCIA IL TORNEO

Dodici lottatori provenienti da ogni parte del mondo si sono riuniti per affrontarsi e per vedere chi fra loro è dotato della forza, dell'abilità e del coraggio necessari per essere incoronato come campione. Ciascun giocatore ha doti e mosse speciali diverse, ma non basterà la forza bruta per guadagnarsi il titolo di Grand Master.

Scegli GAME START sullo schermo del titolo e potrai scegliere il tuo campione per il torneo. Quando il torneo incomincerà, il tuo lottatore viaggerà per il mondo per incontrare uno degli altri dodici contendenti.

(Se durante il torneo un amico desidera sfidarti, può premere il pulsante **START** sul suo Control Pad per interrompere la tua partita.)

TURNERINGEN BÖRJAR

Tolv slagskämpar från Jordens alla hörn har samlats för att möta varandra och se vem av dem som har styrkan, skicklighetan och modet som krävs för att bli krönt till mästare. Var och en av slagskämparna har sina förmågor och specialrörelser, men det krävs betydligt mer än ren råstyrka för att förtjäna att bli utnämnd till stormästare.

Ställ in GAME START (Spelstart) på titelskärmen så kan du välja vilken figur du vill vara i turneringen. När väl turneringen börjar färdas din figur runt Jorden för att möta en av de tolv andra utmanarna.

(Om en kompis vill utmana dig medan turneringen pågår så kan han eller hon trycka på **START**-knappen på sin kontrollplatta för att göra ett avbrott i ditt spel.)

HET TOERNOOI BEGINT

Twaalf vechters uit de hele wereld zijn bijeengekomen om de strijd met elkaar aan te gaan en te zien, wie de kracht, bekwaamheid en moed heeft om kampioen te worden. Iedere vechter heeft andere bekwaamheden en speciale bewegingen, maar sterkte alleen is niet genoeg om de titel van grootmeester te veroveren.

Kies GAME START op het titelscherm. Nu kun je jouw kampioen voor het toernooi kiezen. Wanneer het toernooi begint, zal jouw vechter over de hele wereld reizen om één van de twaalf andere vechters te ontmoeten.

(Wanneer een vriend het tijdens het toernooi tegen je wil opnemen, kan hij de **START**-toets op zijn bedieningsblok indrukken om jouw spel te onderbreken.)

TURNAUS ALKAA

Kaksitoista taistelijaa on saapunut kaikkialla maai masta kohtaamaan toisensa saadakseen selville, kenellä heista on mestarinkruunun vaatimat voimat, taidot ja rohkeus. Kultakin taistelijalla on erilaiset taidot ja erikoisliikkeet, mutta Suurmestarin arvonimen ansaitsemiseen tarvitaan muutakin kuin pelkkää raakaa voimaa.

Valitse GAME START (pelin aloittaminen) otsikkoruudusta valitakses soturisi turnausta varten. Kun turnaus alkaa, taistelijasi matkaa maa iman haiki kohtaamaan yhden kahdestatoista muusta haastajasta.

(Jos ystäväsi haluaa haastaa sinut kesken turnauksen, hän voi painaa ohjausla ppansa **aloitusnäppäintä** keskeyttäakseen pelisi.)

When the match begins, you must use your punches, kicks and special moves to knock your opponent flat on his back. Each time you hit him, his energy meter will decrease. Once your opponent's energy meter is totally red, he will be down for the count. Win two out of three bouts and you will be declared the winner and earn the right to face the next challenger.

① **Player One Energy Meter**
② **Hi-Score**
③ **Player Two Energy Meter**
④ **Player One Score**
⑤ **Timer**
⑥ **Player Two Score**

Wenn der Kampf beginnt, müssen Sie Ihre Schläge, Tritte und Spezialbewegungen benutzen, um Ihren Gegner flach auf den Rücken zu legen. Mit jedem Treffer, den er einsteckt, nimmt sein Energievorrat ab. Sobald die Energieanzeige Ihres Gegners vollkommen rot ist, wird er ausgezählt. Wenn Sie zwei von drei Wettkämpfen gewinnen, werden Sie zum Sieger erklärt und erhalten das Recht, gegen den nächsten Herausforderer anzutreten.

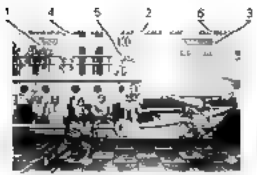
① **Energieanzeige von Spieler 1**
② **Höchstpunktestand**
③ **Energieanzeige von Spieler 2**
④ **Punktestand von Spieler 1**
⑤ **Timer**
⑥ **Punktestand von Spieler 2**

Pendant le match, vous devez utiliser vos poings, vos pieds et vos coups spéciaux pour mettre l'adversaire sur le dos. A chaque coup porté, l'énergie-mètre de votre adversaire diminue. Lorsque l'énergie-mètre est complètement rouge, votre adversaire reste KO sur le plancher. Après deux ou trois combats vous êtes déclaré vainqueur. Vous avez alors le droit de vous affronter au challenger suivant.

① **Energie-mètre du joueur 1**
② **Meilleur score**
③ **Energie-mètre du joueur 2**
④ **Score du joueur 1**
⑤ **Minuterie**
⑥ **Score du joueur 2**

Cuando comience la pelea, usted deberá utilizar sus puñetazos, patadas y movimientos especiales para dejar a su contrincante tendido de espaldas. Cada vez que lo golpee, su escala de energía disminuirá. Una vez que la escala de energía de su contrincante esté totalmente roja, él habrá perdido un asalto. Gane dos de cada tres asaltos para ser declarado ganador y obtendrá el derecho a enfrentarse al siguiente retador.

① **Escala de energía del luchador**
② **Puntuación más alta**
③ **Escala de energía del luchador**
④ **Puntuación del jugador uno**
⑤ **Cronómetro**
⑥ **Puntuación del jugador dos.**



Quando incom ncia ncontro, dovrà usare tuoi pugni calci e e mosse speciali per stendere con la schiena al suolo il tuo avversario. Ogni volta che fo colpira l suo indicatore d energia dim nuirà. Quando l'indicatore di energia del tuo avversario sarà completamente rosso si troverà per terra per l conto de secondi. Se vinci due nprese su tre, verrai dich arato vincitore e guadagnerai il diritto di affrontare il prossimo sfidante.

1. **Indicatore di energia del giocatore uno**
2. **Punteggio record**
3. **Indicatore d energia del giocatore due**
4. **Punteggio del giocatore uno**
5. **Timer**
6. **Punteggio del giocatore due**

När en match börjar måste du använda dina slag sparkar och spec a rörelser för att s å ner motståndaren. Varje gång du träffar honom krymper hans energ matare. När motståndarens energimätare är hel röd är han nere för räkn ng. Om du vinner två omgångar av tre har du vunnit matchen och har rätt att gå vidare och möta nästa utmanare.

1. **Energimätare för Spelare 1**
2. **Topp-poäng**
3. **Energimätare för Spelare 2**
4. **Poäng för Spelare 1**
5. **Timer**
6. **Poäng för Spelare 2**

Wanneer de wedstrijd begint, moet je gebruikmaken van jouw s agen trappen en spec ale beweg ngen om je tegenstander te vloeren. Elke keer wanneer e hem raakt, za zijn energiemeter afnemen. Wanneer de energiemeter van jouw tegenstander helemaa rood is is hij uitgeschakeld. Wanneer je twee van de drie partijen wint, ben jij de winnaar en mag je het tegen de volgende tegenstander opnemen.

1. **Energiemeter van speler 1**
2. **Hoge score**
3. **Energiemeter van speler 2**
4. **Score van speler 1**
5. **Timer**
6. **Score van speler 2**

Kun otteluu alkaa, sinun täytyy käyttää iskujasi, potkujasi ja erikoisi ikkeliäs kaataaksesi vastustajan kanveesiin. Joka kerta kun osut hänen energiam ttariinsa, hupenee. Kun vastustajas energiam ttari on kokonaan punainen, hän ottaa ukua. Jos voitat kaksi kolmesta erästä, sinut jul stetaan voitta,aksi. Tällöin pääset kohtaamaan seuraavan haasta,an.

1. **Pelaajan 1 energiamittari**
2. **Paras tulos**
3. **Pelaajan 2 energiamittari**
4. **Pelaajan 1 pisteet**
5. **Pelkello**
6. **Pelaajan 2 pisteet**

USING THE V S. BATTLE MODE

The V S. Battle allows two players to battle head-to-head in a STREET FIGHTER II competition. When the title screen appears, push the D-Button UP or DOWN to move the marker next to V S. BATTLE and press the **START** button. When the next screen appears, each player must choose the character they wish to use and press any button to continue to the next screen.

(If you press the **START** button your character will change its color)

DER V S. BATTLE-MODUS

Im V S. Battle-Modus können zwei Spieler in einem STREET FIGHTER II-Wettkampf gegeneinander antreten. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um den Cursor auf V S. BATTLE zu bewegen, und drücken Sie dann die **START**-Taste. Auf dem folgenden Bildschirm muß jeder Spieler die Spielfigur wählen, die er benutzen will. Anschließend wird durch Drücken einer beliebigen Taste auf den nächsten Bildschirm weitergeschaltet.

(Wenn Sie die **START** Tasta drücken ändert sich die Farbe ihrer Spielfigur.)

UTILISATION DU MODE V.S. BATTLE

Le mode V.S. Battle permet à deux joueurs de s'affronter dans une compétition STREET FIGHTER II. Sur l'écran d'accueil, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener le pointeur en regard de V S. BATTLE, puis appuyez sur le bouton **START**. Sur l'écran suivant, chaque joueur choisit le personnage qu'il désire utiliser et appuie sur un bouton quelconque pour passer à l'écran suivant.

(Si vous appuyez sur le bouton **START**, votre personnage change de couleur.)

UTILIZACIÓN DE LA MODALIDAD DE COMBATE ENTRE DOS

La modalidad de combate entre dos permite que dos jugadores combatan mano a mano en una competición de STREET FIGHTER II. Cuando aparezca la pantalla del título, pulse el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para mover el marcador hasta situarlo al lado de V S. BATTLE y presione el botón **START**. Cuando aparezca la siguiente pantalla, cada jugador deberá elegir el personaje que desee utilizar y presionar cualquier botón para continuar hacia la siguiente pantalla.

(Si presiona el botón **START** su personaje cambiará de color)

UTILIZZO DELLA MODALITÀ V.S. BATTLE (CONFRONTO)

La V.S. Battle permette a due giocatori di combattere faccia a faccia in una gara a STREET FIGHTER II. Quando appare lo schermo del titolo premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per spostare il marcatore accanto a la scritta V.S. BATTLE e premi il pulsante **START**. Quando appare lo schermo successivo, ciascun giocatore deve scegliere il personaggio che desidera utilizzare e premere un pulsante qualsiasi per procedere allo schermo successivo.

(Premendo il pulsante **START** cambia il colore del vostro personaggio.)

UTMANINGSLÄGET

I utmaningsläget (V.S. BATTLE) kan två spelare möta varandra i en STREET FIGHTER II-tävling. När titelskärmen tänds så tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att flytta markören till V.S. BATTLE och tryck sedan på **START**-knappen. När nästa skärm tänds måste båda spelarna välja vilka figurer de vill använda och sedan trycka på vilken knapp som helst för att gå vidare till nästa skärm.

(Om du trycker på **START** knappen byter din figur färg.)

HET GEBRUIK VAN DE VS-GEVECHTSFUNCTIE

Bij het VS-gevecht kunnen twee spelers het tegen elkaar opnemen in een STREET FIGHTER II competitie. Wanneer het titelscherm verschijnt druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering te verplaatsen naar V.S. BATTLE, en daarna druk je op de **START** toets. Wanneer het volgende scherm verschijnt, moet iedere speler zijn gewenste spelfiguur kiezen en daarna een willekeurige toets indrukken om naar het volgende scherm over te gaan.

(Indien u de **START** toets indrukt zal uw spelfiguur een andere kleur krijgen.)

KAKSINTAISTELUMUODON KÄYTTÄMINEN

Kaksi naista omuodolla kaksi pelaa aa voi käydä vastatusten STREET FIGHTER II -kamppailuun. Kun otsikkoruutu ilmestyy paina suuntanappi tä YLÖS tai ALAS siirtääksesi merkin V.S. BATTLE:n kohdalle ja paina sitten **aloitusnäppäintä**. Kun seuraava ruutu ilmestyy, kunkin pelaajan on vahvistava hahmo jota hän haluaa käyttää ja sitten painettava mitä näppäintä tahansa jatkaakseen seuraavaan ruutuun.

(Jos painat **aloitusnäppäintä** hahmosi vaihtaa väriä.)

On the next screen there are three options: HANDICAP, SPECIAL MOVES and STAGE SELECT. Player One can highlight an option by pushing the D-Button UP or DOWN.

HANDICAP

When the HANDICAP option is highlighted, both players can press LEFT or RIGHT on the D-Button to increase or decrease the amount of stars. The number of stars determines the amount of damage a player's punches and kicks will do and also increases your defensive power. The higher the number of stars, the greater the amount of damage the punches and kicks will do.

This option allows two players of different skill levels to have an even match.

Der nächste Bildschirm bietet drei Optionen: HANDICAP, SPECIAL MOVES und STAGE SELECT. Spieler 1 kann durch Drücken der Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN eine Option anwählen.

HANDICAP (HANDIKAP)

Wenn die Option HANDICAP angewählt wird, können beide Spieler ihre Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS drücken, um die Anzahl der Sterne zu erhöhen bzw. zu vermindern. Die Anzahl der Sterne bestimmt das Ausmaß des Schadens, den die Schläge und Tritte eines Spielers anrichten, und legt außerdem ihre Verteidigungskraft fest. Je höher die Anzahl der Sterne ist, desto größer ist der Schaden, den die Schläge und Tritte dem Gegner zufügen.

Diese Option ermöglicht zwei Spielern mit unterschiedlicher Geschicklichkeit einen ausgewogenen Zweikampf zu führen.

L'écran suivant vous présente trois options : HANDICAP, SPECIAL MOVES et STAGE SELECT. Le joueur 1 peut sélectionner une option en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D.

HANDICAP

Si l'option HANDICAP a été sélectionnée, les deux joueurs peuvent appuyer sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour augmenter ou diminuer le nombre d'étoiles. Le nombre d'étoiles détermine l'importance des dommages causés par les coups de poing et les coups de pied du joueur. Il augmente également la force défensive. Plus il y a d'étoiles, plus les dommages des coups de poing et des coups de pied sont grands.

Cette option permet donc à des joueurs de niveaux différents de se mesurer à chances égales.

En la siguiente pantalla hay tres opciones: HANDICAP (compensación de ventajas), SPECIAL MOVES (movimientos especiales) y STAGE SELECT (selección de escenario). El jugador uno podrá resaltar una opción pulsando el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO.

HADICAP

Cuando la opción HANDICAP se encuentre resaltada, ambos jugadores podrán presionar el boton D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para aumentar o disminuir el número de estrellas. El número de estrellas determinará el grado de daño que los puñetazos o patadas de un jugador pueden causar y también aumentará su potencia defensiva. Cuanto mayor sea el número de estrellas, mayor será el daño que los puñetazos o patadas puedan causar.

Esta opción permitirá que dos jugadores de diferentes niveles de adiestramiento puedan jugar con igualdad de oportunidades.

Nello schermo successivo sono presenti tre opzioni: HANDICAP SPECIAL MOVES e STAGE SELECT. Il giocatore una può illuminare un'opzione premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ.

HANDICAP (Svantaggio)

Quando è illuminata l'opzione HANDICAP, entrambi i giocatori possono premere il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per aumentare o diminuire il livello di stella. Il numero di stelle determina i livelli dei danni che i pugni e i calci faranno.

Questa opzione permette a due giocatori con un diverso livello di abilità di competere in un incontro equilibrato.

På nästa skärm finns det tre alternativ: HANDICAP (Handikapp), SPECIAL MOVES (Specialrörelser) och STAGE SELECT (Platsval). Spelare 1 kan markera ett alternativ genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT.

HANDIKAPP

När alternativet HANDICAP är markerat kan båda spelarna trycka D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att öka eller minska antalet stjärnor. Antalet stjärnor avgör hur svåra skador en specifik slag och sparkar kommer att orsaka, och ökar också spelarens försvarsförmåga. Ju fler stjärnor desto svårare skador orsakar slagen och sparkarna.

Tack vare denna inställningsmöjlighet kan två spelare med olika skicklighetsnivåer möta varandra i en jämn match.

Op het volgende scherm zijn er drie keuzemogelijkheden: HANDICAP, SPECIAL MOVES (SPECIALE BEWEGINGEN) en STAGE SELECT (PLAATSKEUZE). Speler 1 kan de markering op één van de keuzemogelijkheden zetten door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken.

HANDICAP

Wanneer de markering op HANDICAP staat, kunnen beide spelers de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS drukken om het aantal sterren te vermaerderen of te verminderen. Het aantal sterren is bepalend voor de schade die de slagen en trappen van een speler kunnen aanbrengen en zal ook verdedigingskracht vergroten. Hoe groter het aantal sterren des te meer schade de slagen en trappen zullen aanrichten.

Door het kiezen van HANDICAP kunnen twee spelers met een verschillend niveau van bekwaamheid een gelijkwaardige wedstrijd spelen.

Seuraavassa ruudussa on kolme vaihtoehtoa: HANDICAP (tasoitus), SPECIAL MOVES (erikoisliikkeet) sekä STAGE SELECT (tason valinta). Pelaaja 1 voi korostaa vaihtoehdon painamalla ohjainäppäintä YLÖS tai ALAS.

TASOITUS

Kun HANDICAP-vaihtoehto on korostettu, molemmat pelaajat voivat painaa suunnäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE lisätäkseen tai vähentääkseen tähtiä. Tähtien lukumäärä määrittää pelaajan iskujen ja potkujen aiheuttaman vahingon sekä lisää puolustuskykyä. Mitä enemmän tähtiä sitä enemmän vahinkoa iskut ja potkut aiheuttavat.

Tämän vaihtoehdon avulla kaksi eri tasoista pelaajaa voi käydä tasavälisen ottelun.

SPECIAL MOVES

When the SPECIAL MOVES option is highlighted press the **A, B, C, X, Y or Z** button to switch to the special moves screen.

Push the D-Button UP or DOWN to select a move and then press the **A, B, C, X, Y or Z** button to turn the move ON or OFF. Once you have finished press the **START** button to return to the main menu.

After all the choices have been made Player One can begin the match by pressing the **START** button.

STAGE SELECT

When the STAGE SELECT option is highlighted Player One can select the location of the match by pressing the D-Button LEFT or RIGHT. This option allows you to select the location of your fight.

SPECIAL MOVES (SPEZIALBEWEGUNGEN)

Wenn die Option SPECIAL MOVES angewählt wird, können Sie durch Drücken der Taste **A, B, C, X, Y oder Z** auf den Spezialbewegungs-Bildschirm umschalten.

Wählen Sie die gewünschte Bewegung, indem Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN drücken, und drücken Sie anschließend die Taste **A, B, C, X, Y oder Z**, um die Bewegung ein- oder auszuschalten. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **START** Taste, um auf das Hauptmenu zurückzuschalten.

Nachdem jeder Spieler seine Wahl getroffen hat, kann Spieler 1 den Kampf durch Drücken der **START** Taste starten.

STAGE SELECT (SCHAUPLATZWAHL)

Diese Option gestattet Ihnen die Wahl des Kampfschauplatzes. Wenn die Option STAGE SELECT angewählt wird, kann Spieler 1 den Schauplatz des Kampfes wählen, indem er die Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS drückt.

SPECIAL MOVES

Lorsque l'option SPECIAL MOVES a été sélectionnée, appuyez sur le bouton **A, B, C, X, Y ou Z** pour faire apparaître l'écran des coups spéciaux.

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir un coup, puis sur le bouton **A, B, C, X, Y ou Z** pour activer ou désactiver le coup. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton **START** pour revenir au menu principal.

Une fois tous les choix effectués le joueur 1 commence le match en appuyant sur le bouton **START**.

STAGE SELECT

Lorsque l'option STAGE SELECT a été sélectionnée, le joueur 1 peut choisir le lieu du match en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Cette option vous permet de choisir le lieu du combat.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cuando la opción SPECIAL MOVES se encuentre resaltada, pulse el botón **A, B, C, X, Y o Z** para pasar a la pantalla de movimientos especiales.

Pulse el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para seleccionar un movimiento y presione el botón **A, B, C, X, Y o Z** para activar o desactivar el movimiento. Cuando haya terminado, presione el botón **START** para regresar al menú principal.

Después de hacer todas las selecciones, el jugador uno podrá iniciar el combate presionando el botón **START**.

SELECCIÓN DE ESCENARIO

Cuando la opción STAGE SELECT se encuentre resaltada, el jugador uno podrá seleccionar la ubicación de combate presionando el botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA. Esta opción le permitirá elegir el escenario de su pelea.

SPECIAL MOVES (Mosse speciali)
Quando è illuminata l'opzione SPECIAL MOVES, premendo il pulsante **A, B, C, X, Y o Z** per passare allo schermo delle mosse speciali.

Premendo il pulsante-D in SU o in GIÙ per selezionare una mossa e quindi premendo il pulsante **A, B, C, X, Y o Z** per attivare o disattivare la mossa (ON: attivata, OFF: disattivata). Quando avrete finito, premete il pulsante **START** per tornare al menu principale.

Quando sono state effettuate tutte le scelte, il giocatore uno può dare inizio all'incontro premendo il pulsante **START**.

STAGE SELECT (Selezione dello scenario)
Quando viene illuminata l'opzione STAGE SELECT, il giocatore uno può selezionare il luogo di svolgimento dell'incontro premendo il pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA. Questa opzione vi consente di selezionare l'ambientazione del vostro combattimento.

SPECIALRÖRELSER
När alternativet SPECIAL MOVES är markerat så tryck på någon av knapparna **A, B, C, X, Y eller Z** för att hoppa till skärmen för special-rörelser.

Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att välja en rörelse och tryck sedan på någon av knapparna **A, B, C, X, Y eller Z** för att slå PÅ (ON) el er AV (OFF) den rörelsen. När du är klar så tryck på **START**-knappen för att hoppa tillbaks till huvudmenyn.

När a la -inställ ningar är färdiga startar Spe are 1 matchen genom att trycka på **START**-knappen.

PLATSVAL
När alternativet STAGE SELECT är markerat kan Spelare 1 välja var matchen ska äga rum genom att trycka D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER. Tack vare denna möj ghet kan du välja plats för kampen.

SPECIALE BEWEGINGEN
Wanneer de markering op SPECIAL MOVES staat, druk dan op toets **A, B, C, X, Y of Z** om over te gaan naar het scherm met de speciale beweg ngen.

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een beweging te kiezen, en druk daarna op toets **A, B, C, X, Y of Z** om de beweging in of uit te schakelen. Wanneer je klaar bent druk dan op de **START**-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

Nadat al e keuzes zijn gemaakt, kan speler 1 met de wedstrijd beginnen door indrukken van de **START**-toets.

PLAATSKEUZE
Wanneer de markering op STAGE SELECT staat, kan speler 1 de plaats van de wedstrijd kiezen door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken. Met STAGE SELECT kun je de plaats van de wedstrijd kiezen.

ERIKOISLIIKKEET
Kun SPECIAL MOVES -vaihtoehto on korostettuna, paina **A-,B-,C-,X-,Y- tai Z-** näppäintä si rtyäkses er kois iikkeiden ruutuun.

Paina suuntanäppä ntä YLÖS tai ALAS valitakses liikkeen ja pa na sitten **A-,B-,C-,X-,Y- tai Z-** näppäintä kytkeäksesi liikkeen päälle (ON) tai pois päältä (OFF). Kun olet valmis, pa na **aloitusnäppäintä** palataksesi päävalikkoon.

Kun kaikki valinnat on tehty pelaa,a 1 voi aloittaa ottelun painamalla **aloitusnäppäintä**.

[illegible]
Kun STAGE SELECT -vaihtoehto on korostettuna, pelaaja 1 voi valita ottelupaikan painamalla suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE. Tämän toiminnon avulla voit määrätä pa kan, jossa ottelusi käydään.

USING THE GROUP BATTLE MODE

The Group Battle mode allows two players to have a Street Fighter Tournament. Choose the GROUP BATTLE option on the main screen and press the **START** button. When the rule screen appears, press the D-Button UP or DOWN to select the tournament rules you are going to use and press the **START** button.

Match Play

In this mode, two players must select the same number of characters. Each player selects one to six characters and then begins a match in which the first character from one player's team battles the first character from the other player's team. After the match is finished, the second character from each team will battle each other. This will continue until all the matches have been completed.

DER GROUP BATTLE-MODUS

Mit Hilfe des Group Battle-Modus können zwei Spieler ein Street Fighter-Turnier austragen. Wählen Sie die Option GROUP BATTLE im Hauptmenü, und drücken Sie die **START**-Taste. Wenn der Regelbildschirm erscheint, drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um die zu benutzenden Turnierregeln zu wählen, und drücken Sie anschließend die **START**-Taste.

Wettkampf

In diesem Modus müssen zwei Spieler die gleiche Anzahl von Spielfiguren wählen. Jeder Spieler wählt bis zu sechs Spielfiguren aus. Dann beginnt ein Zweikampf bei dem die erste Spielfigur aus dem Team des einen Spielers gegen die erste Spielfigur aus dem Team des anderen Spielers kämpft. Nachdem der Zwei kampf beendet ist, treten die nächsten beiden Spielfiguren jedes Teams gegeneinander an. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Zwe kämpfe ausgetragen worden sind.

UTILISATION DU MODE GROUP BATTLE

Le mode Group Battle permet à deux joueurs de faire un tournoi de lutteurs des rues. Choisissez l'option GROUP BATTLE sur l'écran principal et appuyez sur le bouton **START**. Lorsque l'écran des règles de tournoi apparaît, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir les règles de tournoi désirées, puis appuyez sur le bouton **START**.

Match Play

Dans ce mode, les deux joueurs choisissent le même nombre de personnages. Chacun des joueurs choisit un à six personnages et commence un match dans lequel le premier personnage de son équipe s'affronte au premier personnage de l'équipe de l'autre joueur. Après ce match, les seconds personnages de chaque équipe s'affrontent entre eux. Ceci se poursuit jusqu'à ce que tous les matchs soient terminés.

UTILIZACIÓN DE LA MODALIDAD DE COMBATE ENTRE GRUPOS

La modalidad de combate entre grupos permitirá que dos jugadores puedan llevar a cabo un torneo entre grupos de luchadores. Elija la opción GROUP BATTLE de la pantalla principal y presione el botón **START**. Cuando aparezca la pantalla de las reglas, presione el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para seleccionar las reglas del torneo que vaya a utilizar y presione el botón **START**.

Juego entre equipos

En esta modalidad, dos jugadores deberán elegir el mismo número de personajes. Cada jugador seleccionará de uno a seis personajes y luego iniciará un combate en el cual el primer personaje del equipo de uno de los jugadores combatirá al primer personaje del equipo del otro jugador. Después de terminar el combate, el segundo personaje del equipo de un jugador competirá contra el segundo personaje del otro jugador. El juego continuará de esta forma hasta que las competiciones hayan sido completadas.

UTILIZZO DELLA MODALITÀ GROUP BATTLE (COMBATTIMENTO DI GRUPPO)

La modalità Group Battle permette a due giocatori di svolgere un torneo di Street Fighter. Sceglì l'opzione GROUP BATTLE sul video schermo principale e premi il pulsante **START**. Quando appare lo schermo dei regolamenti premi il Pulsante-D in Su o in GIÙ per selezionare regolamento che intendi utilizzare per il torneo e premi il pulsante **START**.

MATCH PLAY (Serie di incontri)

In questa modalità, due giocatori devono selezionare lo stesso numero di personaggi. Ciascun giocatore seleziona da uno a sei personaggi e quindi ha inizio un incontro in cui il primo personaggio della squadra di un giocatore combatte contro il primo personaggio della squadra dell'altro giocatore. Alla fine del primo incontro, si affronteranno i secondi personaggi delle due squadre. Il gioco continuerà finché non si saranno esauriti tutti gli incontri

GRUPPKAMPSLÄGET

I gruppkampsläget kan två spelare slåss i en Street Fighter-turnering. Stäl in alternativet GROUP BATTLE på huvudskärmen och tryck på **START**-knappen. När rege skärmen tänds så tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att välja vilka turneringsregler ni vill använda och tryck sedan på **START**-knappen.

Matchspel

Vid det här spelsättet väljer båda spelarna lika många figurer. Var e spelare väljer en till sex figurer, och sedan börjar en match där den första figuren i den ene spelarens lag möter den första figuren i den andre spelarens lag. När den matchen är avgjord möter den andra figuren i de båda lagen varandra. Spelet fortsätter på samma sätt tills a la matcherna är avgjorda.

HET GEBRUIK VAN DE GROEPSGEVECHTSFUNCTIE

Bij gebruikmaking van de groepsgevechtsfunctie kunnen twee spelers het tegen elkaar opnemen in een STREET FIGHTER-toernooi. Kies op het hoofdscherm de keuzemoge ijkheid GROUP BATTLE en druk op de **START** toets. Wanneer het spelregelscherm verschijnt, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de spelregels van het toernooi te kiezen, en daarna druk je op de **START**-toets.

Het spelen van een match

Bij gebruikmaking van deze functie moeten twee spelers hetzelfde aantal spelfiguren kiezen. Iedere speler kiest één tot zes spelfiguren en vervolgens begint er een wedstrijd waarin de eerste spelfiguur uit het team van de ene speler het opneemt tegen de eerste spelfiguur uit het team van de andere speler. Nadat de match voorbij is, gaan de tweede spelfiguren van beide teams het tegen elkaar opnemen. Dit gaat net zolang door totdat alle matches voorbij zijn.

RYHMÄTAISTELUMUODON KÄYTTÄMINEN

Ryhmätaistelumuodon avulla kaksi pelaajaa voi osallistua Street Fighter -turnaukseen. Valitse GROUP BATTLE -vaihtoehto päävalikosta ja paina sitten **aloitusnäppäintä**. Kun sääntöruutu tulee näkyviin, paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS valitaksesi turnauksen sääntöjä, jotka haluat käyttää ja paina sitten **aloitusnäppäintä**.

Ottelu (Match Play)

Tällä muodolla molempien pelaajien on valittava sama määrä hahmoja. Kukin pelaaja valitsee yhdestä kuuteen hahmoa ja aloittaa sitten ottelun, jossa joukkueen ensimmäinen hahmo ottelee toisen joukkueen ensimmäistä hahmoa vastaan. Kun ottelu on päättynyt, kummankin joukkueen toiset hahmot kayvät vastakkain. Näin atketaan kunnes kaikki ottelut on käyty.

Elimination

In this mode each player chooses up to six characters. (Players do not need to choose the same number of characters.) If a player wins a match he can continue to use the character until he is defeated. The first player to lose all his characters loses the match.

Ausscheidungskampf

In diesem Modus wählt jeder Spieler bis zu sechs Spielfiguren aus. (Die Spieler müssen nicht die gleiche Anzahl von Spielfiguren wählen.) Wenn ein Spieler einen Zweikampf gewinnt kann er seine Spielfigur so lange weiterbenutzen, bis er geschlagen wird. Der Spieler, der zuerst alle seine Spielfiguren verliert, hat das Spiel verloren.

Elimination

Dans ce mode, chaque joueur choisit un à six personnages. (Il n'est pas nécessaire que les joueurs choisissent le même nombre de personnages.) Si un joueur remporte un match, il peut continuer à utiliser le même personnage jusqu'à ce que celui-ci soit vaincu. Le premier joueur qui perd tous ses personnages, perd le match.

Eliminación

En esta modalidad cada jugador elegirá hasta un máximo de seis luchadores. (Los jugadores no necesitarán elegir el mismo número de personajes.) Si un jugador gana una competición podrá continuar utilizando el mismo personaje hasta que éste sea derrotado. El primer jugador que pierda todos sus personajes, perderá la competición.

ELIMINATION (Eliminazione)

In questa modalità, ciascun giocatore può scegliere fino ad un massimo di sei personaggi. Non è necessario che due giocatori scelgano lo stesso numero di personaggi. Se un giocatore vince un incontro può continuare a usare lo stesso personaggio finché questo non verrà battuto. Il primo giocatore che perde tutti i personaggi perde l'incontro.

Utslagstävling

Vid det här spelsättet väljer var e spelare upp till sex figurer. (Spelarna behöver inte välja lika många figurer.) Om en spelare vinner en match kan han eller hon fortsätta använda samma figur tills den figuren blir besegrad. Den första spelare som blivit av med alla sina figurer för orar matchen.

Uitschakeling

Bij gebruikmaking van deze functie kiest iedere speler maximaal zes spelfiguren. (De spelers hoeven niet hetzelfde aantal spelfiguren te kiezen.) Indien een speler een match wint, kan hij met dezelfde spelfiguur verder spelen totdat deze wordt verslagen. De speler die het eerst al zijn spelfiguren kwijt is, verliest de match.

Karsinta (Elimination)

Tällä muodolla kumpikin pelaaja valitsee yhdestä kuuteen hahmoa. (Pelaajien ei tarvitse välttämättä valita yhtä montaa hahmoa.) Jos pelaaja voittaa ottelun, hän voi jatkaa samalla hahmolla kunnes hän häviää. Pelaaja joka ensin menettää kaikki hahmonsa häviää.

On the next screen players will select the number of characters they will use. (If you are playing an elimination match, each player will set their own number of characters. Press the D-Button UP or DOWN to increase or decrease the number of characters. After you finished, press the **START** button to proceed to the next screen.

When the next screen appears, both players can select their characters using their control pads. Player 1 will select a character first and then Player 2. Use the D-Button to highlight a character and press any button to make the selection.

(If you press the **START** button your character will change its color.)

After both players have chosen all their characters, the HANDICAP SPECIAL MOVES and STAGE SELECT screen will automatically appear. Use the D-Button to make your selections just as in the VS. BATTLE mode and press the **START** button to begin the tournament.

Auf dem nächsten Bildschirm wählen die Spieler die Anzahl der zu benutzenden Spielfiguren. (Im Falle eines Ausscheidungskampfes wählt jeder Spieler seine eigene Anzahl von Spielfiguren.) Drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um die Anzahl der Spielfiguren zu erhöhen bzw. zu verringern. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die **START** Taste, um auf den nächsten Bildschirm weiterzuschalten.

Auf dem nächsten Bildschirm können beide Spieler ihre Spielfiguren mit Hilfe ihrer Control-Pads auswählen. Zuerst wählt Spieler 1 eine Spielfigur, dann ist Spieler 2 an der Reihe. Wählen Sie die gewünschte Spielfigur mit Hilfe der Richtungstaste an, und geben Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken einer beliebigen Taste.

(Wenn Sie die **START**-Taste drücken, ändert sich die Farbe ihrer Spielfigur.)

Nachdem beide Spieler alle ihre Spielfiguren gewählt haben, erscheint automatisch der Bildschirm mit den Optionen HANDICAP, SPEC AL MOVES und STAGE SELECT. Benutzen Sie die Richtungstaste wie im VS. BATTLE-Modus, um Ihre Wahl zu treffen, und drücken Sie anschließend die **START** Taste, um mit dem Turnier zu beginnen.

Sur l'écran suivant, les joueurs choisissent le nombre de personnages qu'ils utiliseront. (Dans le cas des éliminatoires, chaque joueur fixe son propre nombre de personnages.) Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour augmenter ou diminuer le nombre de personnages. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran suivant.

Sur l'écran suivant, les deux joueurs peuvent choisir leurs personnages en utilisant leur manette. Le joueur 1 choisit tout d'abord un personnage puis c'est le tour du joueur 2. Utilisez le bouton D pour sélectionner un personnage puis appuyez sur n'importe quel bouton pour enregistrer votre sélection.

(Si vous appuyez sur le bouton **START**, votre personnage change de couleur.)

Une fois que les deux joueurs ont choisi tous leurs personnages, l'écran « ANDICAP, SPEC AL MOVES et STAGE SELECT apparaît automatiquement. Utilisez le bouton D pour faire votre choix comme pour le mode V.S. BATTLE, puis appuyez sur le bouton **START** pour commencer le tournoi.

En la siguiente pantalla, los jugadores seleccionarán el número de personajes que vayan a utilizar. (Si está jugando una competición a eliminatorias, cada jugador fijará su propio número de personajes.) Pulse el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para aumentar o disminuir el número de personajes. Cuando haya terminado, presione el botón **START** para continuar con la siguiente pantalla.

Cuando aparezca la siguiente pantalla, ambos jugadores podrán seleccionar sus propios personajes utilizando sus controladores respectivos. El jugador 1 seleccionará un personaje primeramente y luego el jugador 2. Utilice el botón D para resaltar un personaje y presione cualquier botón para fijar la selección.

(Si presiona el botón **START** su personaje cambiará de color.)

Cuando ambos jugadores hayan elegido todos sus personajes, las pantallas de HANDICAP (compensación de ventajas), SPECIAL MOVES (movimientos especiales) y STAGE SELECT (selección de escenario) aparecerán automáticamente. Utilice el botón D para hacer sus selecciones como en la modalidad V.S. BATTLE (combate entre dos) y presione el botón **START** para iniciar el torneo.

Ne o schermo successivo i giocator selez oneranno il numero d personaggi di cui vorranno avva ersi (Se stale giocando un incontro ad elim naz one classun g ocatore mposterà propr o numero di personaggi) Premete il Pulsante-D n SU o le G U per aumentare o dim nuire l numero di personagg Quando avrete finito premete il pulsante **START** per procedere allo schermo successivo

Quando appare lo schermo successivo entrambi i giocator possono selezionare i propri personaggi util zzando il proprio Control Pad Incom ncerà il giocatore uno selezionando il suo primo personaggio, segu to dal giocatore due Usate il Pulsante-D per lum nare un personaggio e premete un pulsante quals as per effettuare a selezione.

(Premendo il pulsante **START** personaggio camb erà colore)

Quando entrambi i giocator avranno scelto tutt bro personaggi apparirà automaticamente lo schermo di HANDICAP SPECIAL MOVES e STAGE SELECT Utilizzate il Pulsante-D per effettuare le vostre selezioni analogamente alla moda tà V S BATTLE e premete il pu sante **START** per ncom nciare il combo

På nästa skärm väljer spelarna hur många f gurer de vill använda (Om n spelar en utslagstävling ställer varje spelare in sitt eget anta figurer) Tryck D-knappen UPPÅT a er NEDÅT för att öka respekt ve minska antalet figurer När du är tärdig så tryck på **START**-knappen för att gå vidare till nästa skärm

När nästa skärm tands kan båda spelarna välja figurer med sina kontro plattor Först väljer Spelare 1 en figur och därefter Spelare 2 Använd D-knappen för att markera en gur och tryck på vilken knapp som helst för att välja den figuren

Om du trycker på **START** knappen byter din figur färg.)

När båda spe arna har valt alla sina figurer tänds skärmen för HANDIKAPP SPECIALRÖRELSER och PLATSVAL automatiskt Gör inställningar med D-knappen på samma sätt som i utmaningslaget, och tryck på **START**-knappen för att starta turneringen

Op het vo gende scherm kiezen de spelers het gewenste aanta spelf guren f ndien je een uitschakelingsmatch speelt k est iedere speler zijn e gen aantal spelfiguren Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om het aantal spelfiguren te verhogen of te verlagen. Als je klaar bent, druk dan op de **START**-toets om naar het volgende scherm over te gaan

Wanneer het volgende scherm verschijnt, kunnen beide spelers hun spelfiguren kiezen door gebruikmaking van hun bedieningsblokken Speler 1 kiest eerst een spelfiguur en daarna speler 2 Gebruik de R-toets om de markering op een spelfiguur te zetten en druk daarna op een willekeurige toets om je keuze te maken

(Ind en u de de **START**-toets indrukt, za jouw spelfiguur een andere kleur krijgen.)

Nadat beide spelers al hun spelf guren hebben gekozen, za het scherm HANDICAP SPECIAL MOVES en STAGE SELECT verzelf verschijnen Gebru k de R-toets om op dezelfde manier als bij V S BATTLE je keuzes te maken en druk op de **START**-toets om met het toernooi te beg nnen.

Seuraavassa ruudussa pelaajat valitsevat käyttämiensä hahmojen lukumäärän Jos pelaa karsintaotteluun kukin pelaa,a asettaa itse omien hahmojensa lukumäärän) Paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS lisätäkses tai vähentäakses hahmojen lukumäärää Kun olet va mis, pa na **aloitusnäppäintä** jatkaaksesi seuraavaan ruutuun.

Kun seuraava ruutu ilmestyy molemmat pelaajat voivat valita hahmonsa käyttämällä oh,aus-laippojaan Pelaaja 1 val tsee ensin yhden hahmon ja s tten pelaa,a 2 paasee valitsemaan. Koroste hahmo suuntanäppäimen avu la ja paina sitten mitä tahansa nappainta vahvistaaksesi va nnan

(Jos painat **aloitusnäppäintä** hahmos vaihtaa väriä)

Kun molemmat pelaa at ovat va inneet ka kk hahmonsa HANDICAP (tasoitus) SPEC AL MOVES (erikoisliikkeet) ja STAGE SELECT (tason valinta) ruudut ilmestyvät automaatt sesti Tee va intasi suuntanäppäimen avu la aivan kuten kaks pelistelumuodollakin ja paina s tten **aloitusnäppäintä** alo ttaakses turnauksen

USING THE OPTION MODE

The Option Mode allows you to change to certain parts of the game. When the title screen appears, push the D-Button UP or DOWN to move the marker next to OPTIONS and press the **START** button. When the next screen appears, push the D-Button UP or DOWN to highlight the option you wish to change.

DIFFICULTY

This option changes the difficulty of the computer opponent. Push the D-Button LEFT or RIGHT to change the level. The computer controlled opponents are easy to defeat at Level 0 and at Level 7 they are very difficult to defeat.

DAS OPTIONSMENÜ

Mit Hilfe des Optionsmenus können Sie bestimmte Spieleinstellungen ändern. Drücken Sie die Richtungstaste auf dem Titelbildschirm nach OBEN oder UNTEN, um den Cursor auf OPTIONS zu bewegen, und drücken Sie dann die **START** Taste. Wenn der nächste Bildschirm erscheint, wählen Sie die Option, die Sie ändern wollen, an. Ändern Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN drücken.

DIFFICULTY
(SCHWIERIGKEITSGRAD)

Mit Hilfe dieser Option können Sie den Schwierigkeitsgrad des computergesteuerten Gegners ändern. Drücken Sie die Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern. Die computergesteuerten Gegner sind bei Stufe 0 leicht und bei Stufe 7 nur sehr schwer zu schlagen.

JTILISATION DU MENU OPTION MODE

Le menu Option Mode vous permet de changer certains éléments du jeu. Sur l'écran d'accueil, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener le pointeur en regard d'OPTIONS, puis appuyez sur le bouton **START**. Sur l'écran suivant, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'option que vous désirez modifier.

DIFFICULTY

Cette option vous permet de changer le niveau de difficulté lorsque vous jouez contre l'ordinateur. Pour changer le niveau de difficulté appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Au niveau 0, les adversaires commandés par l'ordinateur sont faciles à vaincre. Au niveau 7, ils sont beaucoup plus coriaces.

UTILIZACIÓN DE LA MODALIDAD OPCIONAL

La modalidad opcional le permitirá cambiar ciertas partes del juego. Cuando aparezca la pantalla del título, pulse el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para mover el marcador hasta situarlo al lado de OPTIONS y presione el botón **START**. Cuando aparezca la siguiente pantalla, pulse el botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar la opción que desee cambiar.

DIFICULTAD

Esta opción cambia la dificultad del contrincante controlado por el ordenador. Pulse el botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para cambiar el nivel. Los contrincantes controlados por ordenador son fáciles de vencer en el nivel 0 y en el nivel 7 son muy difíciles de vencer.

UTILIZZO DELLA OPTION MODE (MODALITÀ PER LE OPZIONI)

La Option Mode permette d apportare delle modifiche ad alcune parti del gioco Quando appare lo schermo del titolo premi il Pulsante-D in SU o in GIU per spostare il marcatore accanto ad OPTIONS e premi il pulsante **START** Quando appare lo schermo successivo, premi il Pulsante-D in SU o in GIU per illuminare l'opzione che desideri modificare

DIFFICULTY (Difficoltà)

Questa opzione modifica il livello di difficoltà negli incontri contro il computer Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare il livello Gli avversari controllati dal computer sono facilmente battibili al livello 0 mentre a livello 7 sarà davvero difficile sconfiggerli

OLIKA INSTÄLLNINGS-MÖJLIGHETER

Här har du möjlighet att ändra vissa av förutsättningarna i spelet När titelskärmen visas så tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att flytta markören intill OPTIONS och tryck på **START**-knappen När sedan nästa skärm tänds så tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera den inställning du vill ändra.

DIFFICULTY (Svårighetsgrad)

Här kan du ställa in den datorstyrda motståndarens skicklighetsnivå Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att ändra nivån De datorstyrda motståndarna är lätta att besegra på Nivå 0 men synnerligen svåra att överwinna på Nivå 7

HET GEBRUIK VAN DE KEUZEFUNCTIE

Bij gebruikmaking van de keuzefuncties kunnen bepaalde onderdelen van het spel worden aangebracht Wanneer het titelscherm verschijnt, drukt je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering op OPTIONS te zetten, en daarna druk je op de **START**-toets. Wanneer het volgende scherm verschijnt, drukt je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering op de keuzemogelijkheid te zetten die je wilt wijzigen

DIFFICULTY

Hiermee kun je de moeilijkheidsgraad van de computergestuurde tegenstander veranderen Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de moeilijkheidsgraad te veranderen Met moeilijkheidsgraad 0 kunnen de computergestuurde tegenstanders gemakkelijk worden verslagen en met moeilijkheidsgraad 7 is het zeer moeilijk om hen te verslaan.

VAIHTOEHDOT-MUODON KÄYTTÄMINEN

Vaihtoehdot-muodon avulla voit muuttaa pelityjä pelin omina suuksia Kun otsikkoruutu ilmestyy näyttöön, paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS siirtääkses merkin OPTIONS-osoituksen kohdalle ja paina sitten **aloitusnäppäintä** Kun seuraava ruutu ilmestyy paina suuntanappa ntä YLÖS tai ALAS korostaakses vaihtoehdon jonka haluat muuttaa.

VAIKEUSASTE (DIFFICULTY)

Tämän vaihtoehdon avulla voit muuttaa tietokonevastustajan vaikeustasoa Paina suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE muuttaaksesi tasoa Tietokoneen ohjaamat vastusta,at on helppo päihittää tasolla 0 Tasolla 7 nämän voittaminen on erittäin vaikeaa.

TIME LIMIT

This option allows you to turn on or off the Time Limit. Push the D-button LEFT or RIGHT to highlight either ON or OFF. If you select ON, the fighters will have 99 seconds to knock each other out. If you select OFF, the fight will continue until one player is knocked out.

KEY CONFIG

This option allows you to change the button configuration for your fighter's punches and kicks. Highlight KEY CONFIG and press the RIGHT on the D-Button to begin making your changes.

Highlight the punch or kick you wish to change and press the new button you wish to use for that punch or kick.

After you are finished making your changes, press LEFT on the D-Button to select another option.

TIME LIMIT (ZEITBEGRENZUNG)

Diese Option gestattet es Ihnen, die Zeitbegrenzung ein- oder auszuschalten. Drücken Sie die Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS, um entweder ON (EIN) oder OFF (AUS) einzustellen. Wenn Sie ON wählen, haben die Kämpfer 99 Sekunden Zeit, um sich gegenseitig K.O. zu schlagen. Wenn Sie OFF wählen, wird der Kampf so lange fortgesetzt, bis ein Kämpfer geschlagen ist.

KEY CONFIG (TASTEN-KONFIGURATION)

Mit Hilfe dieser Option haben Sie die Möglichkeit, die Tasten-Konfiguration für die Schläge und Tritte Ihres Kämpfers zu ändern. Wählen Sie dazu KEY CONFIG an, und drücken Sie die Richtungstaste nach RECHTS, um die Änderungen vorzunehmen.

Wählen Sie den Schlag oder Tritt, den Sie auf eine andere Taste verlegen wollen, an, und drücken Sie anschließend die neue Taste, die Sie für diesen Schlag oder Tritt benutzen wollen.

Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, drücken Sie die Richtungstaste nach LINKS, um eine andere Option zu wählen.

TIME LIMIT

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver la limite de temps. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner ON ou OFF. Si vous choisissez ON, les lutteurs ont 99 secondes pour se mettre K.O. Si vous choisissez OFF, la lutte se poursuit aussi longtemps qu'un joueur n'est pas K.O.

KEY CONFIG

Cette option vous permet de changer la configuration des boutons pour les coups de poing et les coups de pied de votre lutteur. Sélectionnez KEY CONFIG et appuyez sur la DROITE du bouton D pour commencer les changements.

Sélectionnez le coup de poing ou le coup de pied que vous désirez changer, puis appuyez sur le nouveau bouton que vous désirez utiliser pour ce coup de poing ou ce coup de pied.

Après avoir terminé vos changements, appuyez sur la GAUCHE du bouton D pour choisir une autre option.

TIEMPO LÍMITE

Esta opción le permitirá activar o desactivar el tiempo límite. Pulse el botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para resaltar ON u OFF. Si selecciona ON, los luchadores tendrán 99 segundos para vencerse el uno al otro. Si selecciona OFF, la lucha continuará hasta que uno de los luchadores sea vencido.

CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES

Esta opción le permitirá cambiar la configuración de los botones para los puñetazos y paladas de su luchador. Resalte KEY CONFIG y presione el botón D hacia la DERECHA para comenzar a realizar sus cambios.

Resalte el puñetazo o palada que desee cambiar y presione el nuevo botón que desee utilizar para ese puñetazo o palada.

Cuando haya terminado de hacer sus cambios, presione el botón D hacia la IZQUIERDA para seleccionar otra opción.

TIME LIMIT (Limite di tempo)

Questa opzione permette di attivare o disattivare il limite di tempo. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per il cambiare ON (attivato) o OFF (disattivato). Selezionando ON, i lottatori avranno a disposizione 99 second per mettersi fuori combattimento. Selezionando OFF invece, il combatt mento continua finché non viene messo fuori combattimento uno dei due lottatori.

KEY CONFIG
(Configurazione dei pulsanti)

Questa opzione permette di cambiare la configurazione dei pulsanti per pugno e calci de tuo lottatore. Illumina la scritta KEY CONFIG e premi a DESTRA. I Pulsante-D per incominciare ad effettuare le tue modifiche.

Illumina il pugno o il calcio che desideri cambiare e premi il nuovo pulsante che desideri utilizzare per quel pugno o quel calcio.

Quando avrai finito di effettuare le modifiche, premi a SINISTRA. I Pulsante-D per selezionare un altra opzione.

TIME LIMIT (Tidsbegränsning)

Här har du möjlighet att slå på eller av tidsbegränsningen. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att markera antingen ON (På) eller OFF (Av). Om du ställer in ON har slagskämparna 99 sekunder på sig att knocka varandra. Om du väljer OFF fortsätter kampen tills en av slagskämparna är nedslagen.

KEY CONFIG (Knappuppsättning)

Här har du möjlighet att ändra knappuppsättningen för din slagskämpes slag och sparkar. Markera KEY CONF G och tryck D-knappen åt HÖGER för att börja ändra inställningarna.

Markera det slag eller den spark du vill ändra och tryck på den nya knapp du vill använda för det s ageI eller den sparken.

När du är färdig med ändringarna så tryck D-knappen åt VÄNSTER för att välja en annan inställningsmöjlighet.

TIME LIMIT

Hiermee kun je de tijdslimiet in- of uitschakelen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de markering op ON of OFF te zetten. Als je ON kiest, hebben de vechters 99 seconden om elkaar knock-out te slaan. Als je OFF kiest, gaat het gevecht net zolang door totdat er één speler knock-out is geslagen.

KEY CONFIG

Hiermee kun je wijzigingen aanbrengen in de toetsconfiguratie voor de slagen en trappen van jouw vechter. Zet de markering op KEY CONFIG en druk de R-toets NAAR RECHTS om te beginnen met het aanbrengen van de wijzigingen.

Zet de markering op de slag of trap die je wilt wijzigen, en druk op de nieuwe toets die je wilt gaan gebruiken voor de desbetreffende slag of trap.

Als je klaar bent met het aanbrengen van de gewenste wijzigingen, druk dan de R-toets NAAR LINKS om een andere keuzemogelijkheid te kiezen.

AIKARAJOITUS (TIME LIMIT)

Tämä valinnaisohjain avulla voit kytkeä aikarajoituksen päälle tai pois päältä. Paina suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE sitten, että joko ON (päällä) tai OFF (pois päältä) korostuu. Jos valitset ON-asetuksen taistelijoilla on 99 sekuntia aikaa toistensa tyrmäämiseen. Jos valitset OFF-asetuksen, taistelu jatkuu kunnes toinen pelaajista tulee tyrmätyksi.

NÄPPÄINJÄRJESTYS (KEY CONFIG)

Tämän valinnaisohjain avulla voit muuttaa taistelijasi iskuihin ja potkuihin käytettävien näppäinten järjestystä. Korosta KEY CONFIG ja paina sitten suuntanäppäintä OIKEALLE aloittaaksesi muutosten teon.

Korosta isku tai potku, jonka haluat muuttaa, ja paina sitten jotakin näppäintä, jota haluat käyttää kyseistä iskua tai potkua varten.

Kun olet tehnyt kaikki haluamasi muutokset, paina suuntanäppäintä VASEMMALLE valitaksesi toisen valinnaisohjain.

You can also enter the KEY CONFIG screen by keep pressing the **START** button on the HANDICAP SPECIAL MOVES and STAGE SELECT screen.

MUSIC TEST

This option allows you to hear the various pieces of music used in the game. Press the D-Button LEFT or RIGHT to change the music. Press the **A** button to hear the music.

S.E. TEST

This option allows you to hear the various sound effects used in the game. Press the D-Button LEFT or RIGHT to change the effect. Press the **A** button to hear the effect.

To leave the OPTION MODE with your new settings, simply press the **START** button on your control pad.

Sie können auch auf den KEY CONFIG-Bildschirm umschalten, indem Sie die **START**-Taste auf dem Bildschirm mit den Optionen HANDICAP SPECIAL MOVES und STAGE SELECT gedrückt halten.

MUSIC TEST (MUSIKTITEL-TEST)

Mit Hilfe dieser Option haben Sie die Möglichkeit, die im Spiel verwendeten Musiktitel abzuhören. Drücken Sie die Richtungstaste zur Wahl des Musiktitels nach LINKS oder RECHTS. Drücken Sie anschließend die Taste **A**, um den Musiktitel zu hören.

S. E. TEST (SOUNDEFFEKT-TEST)

Mit Hilfe dieser Option haben Sie die Möglichkeit, die im Spiel verwendeten Soundeffekte abzuhören. Drücken Sie die Richtungstaste zur Wahl des Soundeffekts nach LINKS oder RECHTS. Drücken Sie anschließend die Taste **A**, um den Soundeffekt zu hören.

Um das Optionsmenü mit den neuen Einstellungen zu verlassen, drücken Sie einfach die **START**-Taste an Ihrem Control Pad.

Vous pouvez également faire apparaître l'écran KEY CONFIG en maintenant le bouton **START** enfoncé sur l'écran HANDICAP SPECIAL MOVES et STAGE SELECT.

MUSIC TEST

Cette option vous permet d'écouter les différentes mélodies du jeu. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer la mélodie. Appuyez sur le bouton **A** pour entendre la mélodie.

S.E. TEST

Cette option vous permet d'écouter les différents effets sonores du jeu. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer l'effet sonore. Appuyez sur le bouton **A** pour entendre l'effet sonore.

Pour quitter OPTION MODE avec vos nouveaux réglages, appuyez simplement sur le bouton **START** de votre manette.

Usted también podrá entrar en la pantalla KEY CONFIG manteniendo presionando el botón **START** en las pantallas HANDICAP SPECIAL MOVES y STAGE SELECT.

PRUEBA MUSICAL

Esta opción le permitirá escuchar las distintas piezas musicales utilizadas en este juego. Presione el botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para cambiar la música. Presione el botón **A** para escuchar la música.

PRUEBA DE LOS EFECTOS DE [illegible]

Esta opción le permite escuchar los diferentes efectos de sonido utilizados en este juego. Presione el botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para cambiar el efecto. Presione el botón **A** para escuchar el efecto.

Para dejar la modalidad opcional con los nuevos ajustes, presione simplemente el botón **START** de su controlador.

Puoi accedere allo schermo KEY CONFIG anche tenendo premuto il pulsante **START** nello schermo di HANDICAP, SPECIAL MOVES e STAGE SELECT.

MUSIC TEST
(Prova dei brani musicali)
Questa opzione consente di ascoltare i diversi brani musicali utilizzati nel corso del gioco. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare la musica. Premi il pulsante **A** per ascoltarla.

S.E. TEST (Prova degli effetti sonori)
Questa opzione consente di ascoltare i diversi effetti sonori utilizzati nel corso del gioco. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare l'effetto. Premi il pulsante **START** per ascoltarlo.

Per lasciare lo schermo OPTION MODE con le nuove impostazioni basterà premere il pulsante **START** sul Control Pad.

Du kan även hoppa till KEY CONFIG-skärmen genom att fortsätta trycka på **START**-knappen på skärmen för HANDIKAPP, SPECIALRÖRELSER och PLATSVAL.

MUSIC TEST (Musiktest)
Här kan du lyssna på de olika musikstyckena som används i spelet. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att byta musikstycke. Tryck på **A**-knappen för att höra musiken.

S.E. TEST (Ljudeffektstest)
Här kan du lyssna på de olika ljudeffekterna som används i spelet. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att byta ljudeffekt. Tryck på **A**-knappen för att höra ljudeffekten.

Tryck helt enkelt på **START**-knappen på din kontrollplatta när du vill hoppa ifrån options-skärmen med de nya inställningarna.

Om toegang tot het scherm KEY CONFIG te verkrijgen, kun je op het scherm HANDICAP, SPECIAL MOVES en STAGE SELECT ook op de **START**-toets blijven drukken.

MUSIC TEST
Hiermee kun je de verschillende muziekstukken beluisteren die er in het spel worden gebruikt. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de muziek te veranderen. Druk op toets **A** om naar de muziek te luisteren.

S.E. TEST
Hiermee kun je de verschillende geluidseffecten beluisteren die er in het spel worden gebruikt. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om het effect te veranderen. Druk op toets **A** om naar het effect te luisteren.

Om OPTION MODE met de nieuwe instellingen te verlaten, druk je gewoon op de **START**-toets van het bedieningsblok.

Pääset näppä njarjestys-ruutuun myös pitämällä **aloituspäppäimen** painettuna HANDICAP-, SPECIAL MOVES- tai STAGE SELECT-ruudussa.

MUSIIKKITESTI (MUSIC TEST)
Tämän vaihtoehdon avulla voit kuunnella pelissä käytettyjä erilaisia musiikkikappaleita. Paina suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE vaihtaaksesi musiikkia. Paina **A**-näppäintä kuunnellaksesi musiikkia.

ÄÄNITEHOSTE-TESTI (S.E TEST)
Tämän vaihtoehdon avulla voit kuunnella pelissä käytettyjä erilaisia äänitehosteita. Paina suuntanäppäintä VASEMMALLE tai OIKEALLE vaihtaaksesi tehostetta. Paina **A**-näppäintä kuunnellaksesi tehosteen.

Poistuaksesi vaihtoehdot-muodosta tehtyäsi uudet asetukset paina yksinkertaisesti ohjausaippas **aloituspäppäintä**.

BECOMING A TRUE STREET FIGHTER

Becoming a true street fighter requires patience and practice. Listed below are a number of hints which will help you survive your first few matches.

1. Use the Back Defense and Defensive Crouch positions to block attacks.
2. Wait for a mistake by your opponent and then attack.
3. Do not use your special moves too much. They will often leave you vulnerable to attack.
4. You can nullify a Fireball with a Fireball.
5. It takes at least three strong hits to make your opponent dizzy. When your opponent is dizzy, inflict as much damage as possible.

SO WIRD MAN EIN RICHTIGER STREET FIGHTER

Um ein richtiger Street Fighter zu werden, braucht man Geduld und Übung. Die folgende Liste enthält eine Reihe von Tips, die Ihnen dabei helfen, die ersten paar Zweikämpfe zu überleben.

1. Benutzen Sie die Positionen "Rückwärtsverteidigung" und "defensive Hocke", um Angriffe abzuwehren.
2. Warten Sie, bis Ihr Gegner einen Fehler macht, und greifen Sie dann an.
3. Verlassen Sie sich nicht zu sehr auf Ihre Spezialbewegungen, denn diese machen Sie oft leicht angreifbar.
4. Ein Feuerball kann mit einem anderen Feuerball neutralisiert werden.
5. Um einen Gegner benommen zu machen, müssen Sie ihm mindestens drei kräftige Schläge verpassen. Wenn Ihr Gegner benommen ist, fügen Sie ihm soviel Schaden wie möglich zu.

COMMENT DEVENIR UN VRAI LUTTEUR DES RUES

Pour devenir un vrai lutteur des rues il faut de la patience et de la pratique. Voici quelques conseils pour vous aider à survivre à vos premiers matchs.

1. Utilisez les positions de recul défensif et d'accroupissement défensif pour parer les coups.
2. Attendez que votre adversaire commette une erreur pour attaquer.
3. N'utilisez pas trop vos coups spéciaux. Ils vous laissent souvent vulnérable aux attaques.
4. Vous pouvez annuler une boule de feu par une boule de feu.
5. Il faut donner au moins trois coups forts à votre adversaire pour l'étourdir. Lorsque votre adversaire est étourdi, infligez-lui autant de dommages que possible.

PARA CONVERTIRSE EN UN VERDADERO STREET FIGHTER

Para convertirse en un verdadero Street Fighter se requieren paciencia y práctica. A continuación se encuentran enumerados una serie de consejos que le ayudarán a sobrevivir durante los primeros combates.

1. Utilice las posiciones de defensa trasera y agazapamiento defensivo para bloquear ataques.
2. Espere a que su contrincante cometa un error y luego ataque.
3. No utilice demasiado sus movimientos especiales. Por lo general le dejarán vulnerable a los ataques.
4. Usted podrá anular una bola de fuego con otra bola de fuego.
5. Se necesitarán al menos tres golpes fuertes para conseguir aturdir a su contrincante. Cuando su contrincante se encuentre aturdido, castíguelo lo más que pueda.

PER DIVENTARE UN VERO STREET FIGHTER

Per diventare un vero Street Fighter sono necessar pazienza e avenamento Di segu to sono elencati numerosi consigl che ti saranno d aiuto per sopravvivere nei tuoi primi incontri

1 Per parare gli attacchi usa e posizioni di Difesa arretrata e di Piegamento difens vo

2 Aspetta che l tuo avversario compia un errore e poi attacca

3 Non utilizzare le tue mosse speciali troppo frequentemente Ti renderanno spesso vulnerabile agli attacchi

4 Puoi annullare l effetto di una Fireball lanciando a tua volta una Fireball

5 Per stordire il tuo avversario sono necessar almeno tre colpi for Quando il tuo avversario è stordito, infliggigli quanti più danni ti è possib le

HUR DU BLIR EN RIKTIG STREET FIGHTER

Det krävs massor av tålamod och trän ng för att kunna bli en riktig street fighter Här nedan följer en sa med några tips som hjälper dig att över eva de allra första matcherna

1 Använd stå ningarna Försvar bakåt och Försvarsbukning för att blockera anfal

2 Vänta tills din motståndare gör ett misstag och gå då till angrepp

3 Använd inte dina specialrörelser för mycket. De gör dig ofta sårbar för anfall.

4 Det går att motverka ett eldklot med ett annat eldklot.

5 Det krävs minst tre kraftiga träffar för att d n motståndare ska bli yr i skallen. Passa på att tillfoga motståndaren så svåra skador som möjl gt medan hån eller hon fortfarande är yr

HOE JE EEN PROFESSIONELE VECHTER WORDT

Om een professionele vechter te kunnen worden moet je vee geduld hebben en goed oefenen. Hieronder volgen enkele tips die je goed van pas zu en komen om je eerste paar wedstr jden te kunnen overleven.

1 Gebruik de posities AANVAL HOOG en AANVAL LAAG om de aanva len van jouw tegenstander op te vangen

2 Wacht tot jouw tegenstander een vergissing begaat en val dan aan.

3 Maak niet al te veel gebruik van de speciale bewegingen omdat je daardoor gemakkelijker aangevallen kunt worden.

4 Een vuurbal kun je ongeldig maken met een vuurbal

5 Om jouw tegenstander duizel g te maken, moet je hem tenminste dr emaa hard raken. Wanneer jouw tegenstander eenmaal duizel g s, breng hem dan niet zoveel schade toe als mogeli k is.

KUINKA TULLA OIKEAKSI KATUTAISTELIJAKSI

Oikeaksi katuta stelijaksi tuleminen vaatii kärsivällisyyttä ja harjoittelua. Alla on luetellu joitakin vinkkejä, joiden avulla selviät hengissä muutamasta ensimmäisestä ottelusta

1 Käytä peräytyminen/puolustus ja puolustus/kyyr styminen asentoja hyökkäysten torjumiseen

2 Odota että vastustajasi tekee virheen, ja hyökkää sitten

3 Älä käytä erikoisl kkeitäs liikaa Ne jättävät sinut usein alttiiksi hyökkäyksille

4 Voit kumota tulipallon omalla tulipallollas

5 Tarvitaan ainakin kolme lujaa osu ma, ennen kuin vastustajaas alkaa huimata. Kun vastustajaasi huimaa, aiheuta niin paljon vahinkoa kuin voit.

6 When you are dizzy keep on pressing left and right on the control pad to shake off the stars

7 Practice using all the characters This will allow you know their strengths and weaknesses in battle.

8 Special moves can be blocked using the Back Defense and Defensive Crouch positions, but it will cost you a little energy

9 Set the difficulty level in the Option Mode to 0 to make it easier to learn how to use your punches kicks and special moves

10 Practice putting together a series of moves to create a devastating combo attack Combinations are the key to becoming a true street fighter champion.

6 Wenn Sie benommen sind, drücken Sie die Richtungstaste mehrmals nach links und rechts, um die Sterne abzuschütteln

7 Üben Sie mit allen Spielfiguren. Dadurch lernen Sie ihre Stärken und Schwächen im Kampf am besten kennen

8 Spezialbewegungen können mit den Positionen "Rückwärtsverteidigung" und "defensive Hocke" abgeblockt werden, doch das kostet Sie etwas Energie

9 Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü auf 0 ein, damit Sie den Gebrauch Ihrer Schläge Tritte und Spezialbewegungen leichter erlernen können

10 Üben Sie die Kombination verschiedener Bewegungen, um eine vernichtende Kombi-Attacke zu erzeugen. Kombinationen sind der Schlüssel zum Erfolg, um ein echter Street Fighter-Champion zu werden

6 Lorsque vous êtes étourdi, continuez à appuyer sur la gauche et la droite de la manette pour vous débarrasser des étoiles

7 Exercez-vous avec tous les personnages. Vous connaîtrez ainsi leurs forces et leurs faiblesses au combat

8 Vous pouvez parer les coups spéciaux en utilisant les positions de recul défensif et d'accroupissement défensif. Mais cela vous coûte un peu d'énergie

9 Réglez le niveau de difficulté sur l'écran Option Mode à 0 pour apprendre plus facilement à utiliser vos coups de poing, vos coups de pied et vos coups spéciaux

10 Exercez-vous à combiner une série de mouvements pour créer une attaque combinée dévastatrice. Les combinaisons sont le secret pour devenir champion

6 Cuando usted se encuentre aturdido, presione repetidamente hacia la izquierda y hacia la derecha en el controlador para menear las estrellas

7 Practique con todos los personajes. Ello le ayudará a conocer sus fuerzas y debilidades en la pelea

8 Los movimientos especiales pueden ser bloqueados utilizando las posiciones de defensa trasera y agazapamiento defensivo, pero le costarán un poco de energía

9 Fije el nivel de dificultad de la modalidad opcional en 0 para que le resulte más fácil aprender a utilizar los puñetazos patadas y movimientos especiales

10 Practique realizando una serie de movimientos al mismo tiempo para crear un ataque combinado devastador. Las combinaciones son la clave para convertirse en en verdadero campeón Street Fighter

6. Quando resti stordito, continua a premere a sinistra e a destra su Control Pad per scuoterti di dosso le stelle.

7. Allenati utilizzando tutti i personaggi. Questo ti permetterà di venire a conoscenza dei loro punti di forza e di debolezza in combattimento.

8. Le mosse speciali possono essere parate utilizzando le posizioni di Difesa arretrata e di Piegamento difensivo, ma ti costerà un po' di energia.

9. Imposta il livello di difficoltà nella Option Mode a 0 per imparare in maniera più semplice come usare i pugni, i calci e le mosse speciali.

10. Allenati mettendo insieme una serie di mosse per creare un devastante attacco combinato. Le combinazioni sono la chiave per diventare un vero campione tra gli Street Fighter, i Guerrieri della Strada.

6. Om du själv blir yr så tryck D-knappen upprepade gånger till vänster och höger för att skaka av dig stjärnorna.

7. Träna med alla figurerna. På så sätt lär du dig deras styrkor och svagheter i strid.

8. Det går att blockera specialröreiser med ställningarna Försvar bakåt och Försvarshukning, men det kostar dig en smula energi.

9. Ställ in svårighetsgraden på options-skärmen på 0 så blir det lättare för dig att lära dig använda alla dina slag, sparkar och specialröreiser.

10. Träna dig på att sätta samman serier av röreiser till förödande kombinationsattacker. Kombinationer är nyckeln till hur du blir en riktig street fighter-mästare.

6. Wanneer jij duizelig bent, blijf dan op het bedieningsblok naar links en naar rechts drukken om de sterren af te schudden.

7. Oefen je in het gebruik van alle spelfiguren. Hierdoor raak je op de hoogte van hun sterke en zwakke punten in de strijd.

8. Om speciale bewegingen tegen te gaan, kun je gebruikmaken van AANVAL HOOG en AANVAL LAAG, maar dat kost wel een beetje energie.

9. Stel met OPTION MODE de moeilijkheidsgraad op 0 in, zodat je gemakkelijker gebruik kunt maken van jouw slagen, trappen en speciale bewegingen.

10. Oefen je in het samenstellen van een reeks bewegingen om een vernietigende combinatieaanval tot stand te brengen. Dergelijke combinaties zijn van wezenlijk belang om een professionele vechter te kunnen worden.

6. Kun itseäsi huimaa, painele ohjausia pan suuntanäppäintä vasemmalle ja oikealle karistaakses tähdet.

7. Harjoitele kaikkien hahmojen käyttämistä. Näin opit tuntemaan niiden vahvuudet ja heikkoudet taistelussa.

8. Voit torjua erikoisliikkeet peräytyminen/puolustus- ta puolustus/kyyristyminen -asennolla, mutta tämä kuluttaa hiukan energiaasi.

9. Aseta vaikeusaste veihtoehdolmuodolla nollaksi, jolloin voit helpommin harjoitella iskujesi potkujesi ja erikoisliikkeittesi käyttöä.

10. Harjoittele erilaisten liikesarjojen yhdistelemistä, uodakses musertavan yhdistelmähyökkayksen. Yhdistelmat oval todel seks katutaistel jaksi tulemisen avain.

THE WORLD WARRIORS

Ryu

Date of Birth: 7-21-1964
Height: 5'10"
Weight: 150 lbs.
Blood Type: O
Nationality: Japanese

A student of Shotokan school of karate, Ryu has developed into a pure warrior. He has devoted his entire life to the perfection of his fighting skills and has forsaken everything else in his life. Ryu has no home, no friends and no family. Instead, he wanders the globe seeking to test his skills against other fighters.

DIE KÄMPFER DER WELT

Ryu

Geburtsdatum: 21.07.1964
Größe: 178 cm
Gewicht: 68 kg
Blutgruppe: O
Nationalität: Japaner

Ryu, ein Schüler der Shotokan-Karate-Schule, hat sich zu einem reinen Kämpfer entwickelt. Er hat sein ganzes Leben der Vervollkommnung seiner Kampftechnik gewidmet und auf allen anderen Dingen entsagt. Ryu hat kein Zuhause, keine Freunde und keine Familie. Daher zieht er in der Welt umher, um sein Können mit anderen Kämpfern zu messen.

LES GUERRIERS DU MONDE

Ryu

Date de naissance : 21/7/1964
Taille : 1,78 m
Poids : 68 kg
Groupe sanguin : O
Nationalité : Japonaise

Elève de l'école de karaté Shotokan, Ryu est un pur guerrier. Il a entièrement consacré sa vie à perfectionner ses techniques de combat, ayant tout sacrifié pour y parvenir. Il n'a pas de maison, pas d'amis, pas de famille. Il parcourt le monde à la recherche d'autres lutteurs auxquels se mesurer.

LOS GUERREROS MUNDIALES

Ryu

Fecha de nacimiento: 21-7-1964
Altura: 1,78 metros
Peso: 68 kg
Grupo sanguíneo: O
Nacionalidad: Japonesa

Alumno de la escuela Shotokan de kárate, Ryu se ha desarrollado como un guerrero puro. Ha dedicado toda su vida a perfeccionar sus habilidades como luchador y ha sacrificado todo lo demás a cambio. Ryu no tiene hogar, ni amigos y tampoco familia. Por el contrario, merodea por el mundo buscando probar sus habilidades contra otros luchadores.

I GUERRIERI DEL MONDO

Ryu

Data di nascita:	**21/7/1964**
Altezza:	**1,78 m**
Peso:	**68 Kg**
Gruppo sanguigno:	**O**
Nazionalità:	**Giapponese**

A livello della scuola di karate Shotokan Ryu si è evoluto fino a diventare un guerriero puro. Ha dedicato tutta la sua vita a perfezionamento della sua abilità nel combattimento, sacrificando tutto resto. Ryu non ha una casa, non ha amici, non ha una famiglia. Viaggia per il mondo per cercare di mettere a prova le sue doti contro altri ottatori.

VÄRLDENS KÄMPAR

Ryu

Födelsedatum:	**1964-07-21**
Längd:	**178 cm**
Vikt:	**68 kg**
Blodgrupp:	**O**
Nationalitet:	**Japan**

Ryu tillhör Shotokan-skolan karate och har utvecklats till en ren krigare. Han har vigt hela sitt liv åt att förlipa sin stridsteknik och har försakat allt annat. Ryu har ingat hem, inga vänner och ingen familj. Istället vandrar han omkring i världen och letar efter andra slagskämpar att testa sin skicklighet mot

DE WERELDSTRIJDERS

Ryu

Geboortedatum:	**21-7-1964**
Lengte:	**1.78 m**
Gewicht:	**68 kg**
Bloedgroep:	**O**
Nationaliteit:	**Japanner**

Als student van de karateschool Shotokan heeft Ryu zich tot een echte strijder ontwikkeld. Hij heeft zijn hele leven gewijd aan de vervolmaking van zijn gevechtstechnieken en daarvoor alle andere dingen in zijn leven opzij gezet. Ryu heeft geen huis, geen vrienden en geen familie. In plaats daarvan zwerft hij over de aardbol om zich met andere vechters te meten

MAAILMAN SOTURIT

Ryu

Syntymäaika:	**21 7 1964**
Pituus.	**178 cm**
Paino.	**68 kg**
Veriryhmä:	**O**
Kansallisuus:	**Japanilainen**

Shotokan-koulukuntaa edustava karaten opiskelija, Ryu, on kehittynyt puhtaaksi taistelijaksi. Hän on omistanut koko elämänsä taistelutaitojensa täydelliseen hallintaan ja luopunut kaikesta muusta elämässään. Ryu ei ole kodilla, ystäviä eikä perhettä. Sen sijaan hän vaeltaa ympäri maailmaa etsiäkseen taitojaan mutta taistelijoita vastaan

Probably the strongest all-around fighter Ryu charged the title of grand champion after his narrow defeat of Sagat. Cool and calculating, Ryu is very patient in combat. Always seeking to maximize his abilities, Ryu has improved the speed of his fireball and uses it to pound his opponents into a corner.

SPECIAL MOVES

① **Fireball**

By summoning all of his will and channeling it through his hands, Ryu can create an energy wave or 'HA-DO-KEN'. This blue, glowing ball of energy speeds towards any opponent and delivers quite an impact.

Using the control pad, press ↓↙← in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

①

Ryu, der wahrscheinlich der stärkste Allround-Kämpfer ist, errang den Titel des Großmeisters nach einem knappen Sieg über Sagat. Er ist stets kühl und berechnend und zeichnet sich im Kampf durch zähe Beharrlichkeit aus. Da Ryu stets darauf bedacht ist, seine Fähigkeiten zu vervollkommnen, hat er die Geschwindigkeit seines Feuerballs verbessert und benutzt ihn, um seine Gegner in eine Ecke zu schmettern.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① **Feuerball**

Indem er seine ganze Willenskraft aufbringt und sie durch seine Hände bündelt, kann Ryu eine Energiewelle auch 'HA-DO-KEN' genannt, erzeugen. Dieser blau glühende Energieball fliegt auf jeden Gegner zu und hat eine durchschlagende Wirkung.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↙← und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Probablement le plus fort, Ryu est devenu grand champion après avoir battu Sagat de justesse. Froid et calculateur, il est très patient au combat. Cherchant toujours à utiliser au mieux ses capacités, Ryu a amélioré la vitesse de sa boule de feu qu'il utilise pour pilonner ses adversaires dans un coin.

COUPS SPÉCIAUX

① **Boule de feu**

En concentrant toute sa volonté et en la canalisant vers ses mains, Ryu est capable de générer une onde énergétique, le 'HA-DO-KEN'. Cette boule d'énergie, qui émet une lumière bleue, est projetée vers son adversaire et produit un choc impressionnant.

Sur la manette, appuyez sur ↓↙← en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Probablemente el más fuerte de todos los luchadores, Ryu obtuvo el título de gran campeón después de vencer a Sagat por muy poca diferencia. Frío y calculador, Ryu es muy paciente en el combate. Buscando siempre el desarrollo máximo de sus habilidades, Ryu ha mejorado la velocidad de su bola de fuego y la utiliza para acorralar a sus contrincantes hacia un rincón.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① **Bola de fuego**

Llamando a todas sus fuerzas y conduciéndo as a través de sus manos, Ryu puede crear una onda de energía o 'HA-DO-KEN'. Esta bola azul, resplandeciente de energía sale disparada hacia cualquier contrincante propinando un buen golpe.

Utilizando el controlador, presione ↓↙← en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Ryu che probabilmente è il ottatore più completo e aggiudicò il titolo di grande campione dopo aver vinto per poco contro Sagat. Freddo e calcolatore Ryu è molto paziente durante combattimento. Ne a cont nua ricerca verso il miglioramento delle proprie doti. Ryu ha aumentato a velocità de la sua Fireball e la usa per rinch udere gli avversari ngli angoli

MOSSE SPECIALI

① **Fireball (Palla di fuoco)**

Facendo appello a tutta la sua volontà e incanalandola attraverso le mani, Ryu è in grado di generare un onda di energia detta "HA-DO-KEN". Questa incandescente palla blu di energ a si avventa su qualsiasi avversario provocando un impatto considerevole

Usando il Control Pad premi con un movimento continuo ↓↘► e quindi premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arriva alla fine del movimento con il Pulsante-D

Ryu är förmod igen den starkaste allround-kämpen och tyckades erövra stormästartiteln genom att knappt besegra Sagat. Han är alltid kall och beräknande och visar stort tålamod i varje strid. Eftersom han alltid försöker utnyttja sina förmågor maximalt har han förbättrat farten på sina eldklot och använder dem för att bulta n sina motståndare i något hörn

SPECIALRÖRELSER

① **Eldklot**

Genom att samla all sin vi jestyrka och styra den genom nävarna kan Ryu skapa en energ våg eller 'HA-DO-KEN'. Det är ett blått glödande klot av energi som far väg mot motståndaren och ndar med en rejäl nedslagskraft

Tryck D-knappen mot ↓↘► i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

Ryu, die waarsch jnlijk de sterkste all-round vechter is, heeft na zijn krappe overwinn ng op Sagat de titel van hoofdkampioen verovera. Ryu is koel en berekenend, en zeer geduld g in de strijd. Hij probeert zijn vaardigheden altijd opt maal te benutten. Ryu heeft de sne heid van zijn vuurbal verbeterd en gebruikt deze om zijn tegenstanders de hoek in te slaan

SPECIALE BEWEGINGEN

① **Vuurbal**

Door zijn volledige wil op te roepen en deze als het ware door zijn handen heen te leiden, kan Ryu een zogenaamde energiegolf of "HA-DO-KEN" tot stand brengen. Deze blauwe, glimmende bal energie gaat met grote snelheid op iedere tegenstander af en brengt deze een fl ike slag toe

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘► en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets met meer verder gaat

Ryu on todennäköisesti kokonaistaidoiltaan paras taistelija ja hän saavutti suurmestarin arvon mm saatuaan täpärän voiton Sagatista. Rauhall nen ja laskelmoiva Ryu on erittäin kärsivällinen taistelussa. Ryu pyrk i aina maksimoimaan ta tonsa. ,a hän on onnistunut parantamaan tulipallonsa nopeutta, jota hän käyttää ahdistaakseen vastustajansa nurkkaan.

[redacted]

① **Tulipallo**

Kokoamalla kaiken tahdonvoimansa ja suuntaamal a sen käsiensä kautta Ryu voi luoda 'HA-DO-KEN' -energia-aallon. Tämä s niner hehkuva energiapallo syöksyy vastustajaa kohti ja iskee melkoisella voimalla

Paina ohjauslaipan ↓↘► -nuolia yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen

② Dragon Punch

Using the ancient word, "SHO-RYU KEN" Ryu can call forth the power of the Dragon and channel it through his uppercut. As he leaps into the air, Ryu and the power of his Dragon Punch are unmatched.

Using the control pad, press ►▼◥ in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

② Drachenschlag

Durch Ausrufen der alten Formel "SHO-RYU-KEN" kann Ryu die Kraft des Drachen beschwören und sie durch seinen Aufwärtshaken bündeln. Wenn er in die Luft springt, ist Ryu mit der Wucht seines Drachenschlags unübertroffen.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ►▼◥, und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

② Le coup de poing du dragon

En prononçant le mot "SHO-RYU KEN" dont l'origine remonte à des temps immémoriaux, Ryu peut invoquer la puissance du dragon et la canaliser dans ses uppercuts, c'est-à-dire dans les coups de poing qu'il porte de bas en haut. Lorsque Ryu bondit en l'air, son coup de poing du Dragon n'a pas son pareil.

Sur la manette, appuyez sur ►▼◥ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

② Puñetazo de dragón

Utilizando las antiguas palabras, "SHO-RYU-KEN" Ryu puede llamar a la fuerza del dragón y conducirla a través de su golpe de gancho. Cuando salta en el aire, Ryu y la fuerza de su puñetazo de dragón no tienen rival.

Utilizando el controlador, presione ►▼◥ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

②

② Dragon Punch (Pugno del Drago)

Usando l'antica formula: "SHO-RYU-KEN", Ryu riesce ad evocare il potere del Drago e ad indirizzarlo attraverso il suo montante. Saltando in aria, Ryu e la potenza del suo Dragon Punch sono impareggiabili.

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ►↑◄ e poi premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D.

② Draksmäll

Med hjälp av det uråldriga ordet "SHO-RYU-KEN" kan Ryu frammana drakens styrka och styra den till sin knytnäve. Det finns ingen match för Ryu och hans draksmäll när han flyger upp i luften.

Tryck D-knappen mot ►↑◄ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

② Drakenslag

Door gebruikmaking van het oude woord "SHO-RYU-KEN" kan Ryu de kracht van de draak oproepen en deze als het ware door zijn uppercut heen leiden. Wanneer hij de lucht inspringt, zijn Ryu en de kracht van zijn drakenslag niet te evenaren.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ►↑◄ en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

② Lohikäärmeisku

Sanomalla muinaisen sanan "SHO-RYU-KEN" Ryu voi kutsua lohikäärmeen voiman ja ohjata sen lyönti nsä. Kun Ryu hyppää ilmaan, hän ja hänen lohikäärmeiskunsa ovat voittamattomat.

Paina ohjaustalpan ►↑◄ -nuolla yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä, kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

③ Hurricane Kick

As he spins into the air, Ryu can summon the power of a hurricane by saying "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Using the hurricane's strength to lift and accelerate his spin, Ryu can now even execute the hurricane kick while in midair.

Using the control pad, press ↓↗→ in one continuous motion and press any kick button. Make sure you press the kick button as you reach the end of the D-Button motion.

To do the Hurricane Kick in mid-air, jump into the air and then quickly do the move as described above.

③ Hurrikan-Tritt

Wenn Ryu sich in der Luft dreht, kann er durch den Ausruf "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" die Kraft eines Hurrikans beschwören. Indem er die Kraft des Hurrikans ausnutzt, um hochzusteigen und seine Drehung zu beschleunigen, kann Ryu nun den Hurrikan-Tritt selbst mitten in der Luft ausführen.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↗→ und drücken Sie anschließend eine beliebige Tritt-Taste. Drücken Sie die Tritt-Taste erst wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Um den Hurrikan-Tritt in der Luft auszuführen, müssen Sie hochspringen und dann schnell die oben beschriebene Bewegung ausführen.

③ Le coup de pied ouragan

En pivotant dans l'air, Ryu peut invoquer la puissance de l'ouragan par les mots "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Il peut lancer ce coup de pied en l'air en utilisant la force de l'ouragan pour s'élever et pour accélérer sa rotation.

Sur la manette, appuyez sur ↓↗→ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Pour donner un coup de pied ouragan en l'air, sautez en l'air, puis effectuez rapidement le mouvement comme il est indiqué ci-dessus.

③ Patada de huracán

A la vez que gira en el aire, Ryu puede llamar a la fuerza de un huracán diciendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilizando la fuerza de huracán para saltar y acelerar su rotación, Ryu puede ahora dar la patada de huracán mientras se encuentra en el aire.

Utilizando el controlador, presione ↓↗→ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de patadas. Asegúrese de presionar el botón de patadas según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Para dar una patada de huracán cuando se encuentre en el aire, salte y cuando se encuentre en el aire realice el movimiento rápidamente como se muestra arriba.

③

① Hurricane Kick
(Calcio ad uragano)

Ruotando nell'aria, Ryu può invocare la potenza dell'uragano dicendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Usando la forza dell'uragano per sollevarsi ed accelerare la propria rotazione, Ryu può eseguire il Hurricane Kick stando a mezz'aria.

Usando il Control Pad, premi compiendo un movimento continuo ↓↘→ e poi premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare un calcio. Non dimenticarti di premere il pulsante per il calcio alla fine del movimento con il Pulsante-D.

Per effettuare il Hurricane Kick a mezz'aria, salta in aria e poi esegui rapidamente il movimento come descritto qui sopra.

① Orkanspark

När han snurrar runt i luften kan Ryu åkalla en orkans kraft genom att säga "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Genom att använda orkankraften som hjälp för att lyfta upp honom och accelerera rotationshastigheten kan Ryu nu slå och med utföra en orkanspark svävande mitt i luften.

Tryck D-knappen mot ↓↘→ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplatten och tryck på vilken sparkknapp som helst. Var noga med att trycka på sparkknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

Om du vill utföra en orkanspark svävande mitt i luften så hoppa upp i luften och utför rörelsen kvickt på det sätt som beskrivs ovan.

① Werveltrap

Wanneer hij draaiende de lucht ingaat, kan Ryu de kracht van een wervelstorm oproepen door het uitspreken van de woorden "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Door gebruikmaking van de wervelstorm om omhoog te gaan en sneller te gaan draaien, kan Ryu nu zelfs de werveltrap uitvoeren terwijl hij in de lucht zit.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→, en druk je op een willekeurige traptoets. Zorg dat je altijd op de traptoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

Om de wervelslag vanuit de lucht te kunnen uitvoeren, spring je de lucht in en maak je vervolgens snel de beweging zoals hierboven is beschreven.

① Pyörremyrskypotku

Pyöriessään ilmassa Ryu voi kutsua pyörremyrskyn voiman sanomalla "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Ryu voi tehdä pyörremyrskypotkun jopa ilmalennon aikana käyttämällä pyörremyrskyn voimaa nousemiseen ja pyörimisliikkeen nopeuttamiseen.

Paina ohjauslaipan ↓↘→ -nuolia yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä. Älä unohda painaa potkunäppäintä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

Tehdäksesi pyörremyrskypotkun keskellä ilmalennon, hyppää ilmaan ja tee sitten liike nopeasti kuten yllä on neuvottu.

Edmond Honda

Date of Birth: 11-3-1960
Height: 6'2"
Weight: 304 lbs.
Blood Type: A
Nationality: Japanese

Edmond Honda has been trained since birth to take his place as the greatest sumo wrestler to ever step into the ring. Upon receiving the title of Yokozuna or grand champion Honda was shocked to learn that the rest of the world did not consider Sumo wrestling a true sport Outraged, he has vowed to prove that Sumo wrestlers are the greatest fighters in the world

Edmond Honda

Geburtsdatum: 03.11 1960
Größe: 188 cm
Gewicht: 138 kg
Blutgruppe: A
Nationalität: Japaner

Seit seiner Geburt ist Edmond Honda darauf trainiert worden, der größte Sumo-Ringkämpfer zu werden, der je den Ring betreten hat Nachdem er den Großmeister-Titel Yokozuna errungen hatte, war Honda schockiert, als er erfuhr daß der Sumo-Ringkampf von dem Rest der Welt nicht als echter Sport anerkannt wurde Er war darüber so empört daß er schwor, der Welt zu beweisen, daß Sumo-Ringkämpfer die größten Kämpfer der Welt sind.

Edmond Honda

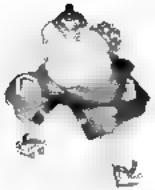
Date de naissance : 3/11/1960
Taille : 1,88 m
Poids : 138 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : Japonaise

Depuis sa naissance Edmond Honda a été préparé pour devenir l'un des plus grands lutteurs de sumo de tous les temps Lorsqu il a reçu le titre de Yokozuna , c'est-à-dire de grand champion, Honda a été surpris d apprendre que le reste du monde ne reconnaissait pas le Sumo comme un véritable sport Outrage, il s est juré de prouver au monde que les Sumo sont les plus grands lutteurs du monde

Edmond Honda

Fecha de nacimiento: 3-11 1960
Altura: 1,88 metros
Peso: 138 kg
Grupo sanguíneo: A
Nacionalidad: Japonesa

Edmond Honda ha sido entrenado desde que nació para hacerse con su lugar como el más grande de los luchadores de Sumo que jamás haya pisado el ring. Cuando recibió el título de "Yokozuna" o gran campeón, Honda se quedó boquiabierto al enterarse de que el resto del mundo no consideraba la lucha Sumo como un verdadero deporte Escandalizado, ha prometido demostrar que los luchadores de Sumo son los más grandes luchadores del mundo



Edmond Honda

Data di nascita:	**3/11/1960**
Altezza:	**1,88 m**
Peso:	**138 Kg**
Gruppo sanguigno:	**A**
Nazionalità:	**Giapponese**

Edmond Honda è stato educato fin dalla nascita per guadagnarsi la qualifica di più grande lottatore di Sumo che sia mai salito sul ring. Una volta ricevuto il titolo di "Yokozuna", o grande campione, Honda rimase scandalizzato venendo a sapere che il resto del mondo non considerava il Sumo come un vero sport. Oltraggiato, ha quindi giurato di dimostrare che i lottatori di Sumo sono i più grandi lottatori del mondo.

Edmond Honda

Födelsedatum:	**1960-11-03**
Längd:	**188 cm**
Vikt:	**138 kg**
Blodgrupp:	**A**
Nationalitet:	**Japan**

Edmond Honda har tränat sedan han föddes för att bli den bäste Sumo-brottare som någonsin kl vit in ringen. Honda blev så småningom utnämnd till "Yokozuna", dvs stormästare, men blev chockerad när han fick höra att man inte tyckte Sumo-brottning var någon riktig sport i resten av världen. Han blev ursinnig och svor på att bevisa att Sumo-brottarna är de största slagskämparna i världen.

Edmond Honda

Geboortedatum:	**3-11-1960**
Lengte:	**1,88 m**
Gewicht:	**138 kg**
Bloedgroep:	**A**
Nationaliteit:	**Japanner**

Edmond Honda is vanaf zijn geboorte opgeleid om de grootste sumo-worstelaar uit de geschiedenis te worden. Nadat hij de titel "Yokozuna" of hoofdkampioen had ontvangen, was Honda verbaasd toen hij hoorde dat het sumo-worstelen in de rest van de wereld niet als een echte sport werd beschouwd. Hierover was hij woedend en heeft zich daarom voorgenomen om te bewijzen dat sumo-worstelaars de beste vechters ter wereld zijn.

Edmond Honda

Syntymäaika:	**3.11. 1960**
Pituus:	[illegible]
Paino:	**138 kg**
Veriryhmä:	[illegible]
Kansallisuus:	**Japanilainen**

Edmond Hondaa on harjoitettu syntymästään asti ottamaan paikkansa vahvimpana sumopainijana. Joka on koskaan astunut kehään. Saavutettuaan "Yokozuna" eli suurmestari-arvonimen Honda havaitsi järkytyksekseen, että muu maailma ei pitänyt sumopainia oikeana urheiluna. Raivoissaan hän vannoi näyttävänsä, että sumopainijat ovat maailman vahvimpia taistelijoita.

A strict disciplinarian Honda guides his pupils with a stern hand. He understands that only through hard work and dedication can one reach a goal. Quick and extremely powerful Honda's greatest advantage is his size. He loves to use his new Sumo Smash to flatten unsuspecting opponents.

SPECIAL MOVES:

① Hundred Hand Slap
Through years of training, Honda has been able to build up the speed of his punches. His hands now move so quickly they are merely a blur. Using the Hundred Hand Slap, Honda can move forward like a steam-roller and quickly have his opponent seeing stars.

Press any punch button repeatedly.

Honda ist ein strikter Zuchtmeister und leitet seine Schüler mit strenger Hand. Er ist der Meinung, daß man nur durch harte Arbeit und Hingabe ein Ziel erreichen kann. Honda ist nicht nur schnell und äußerst stark, er weiß auch seine Körpergröße äußerst vorteilhaft einzusetzen. Er benutzt mit Vorliebe seinen neuen Sumo Smash, mit dem er ahnungslose Gegner plattdrückt.

SPEZIALBEWEGUNGEN:

① Hundert-Hände-Wirbel
Durch jahrelanges Training hat es Honda erreicht, die Schnelligkeit seiner Schläge zu steigern. Seine Hände bewegen sich jetzt so schnell, daß ihre Konturen verschwimmen. Mit Hilfe seines Hundert-Hände-Wirbels kann sich Honda wie eine Dampfwalze vorwärts bewegen und seinen Gegner schnell Sterne sehen lassen.

Drücken Sie eine der Schlag-Tasten mehrmals

Observant une sévère discipline, Honda mène aussi ses élèves à la baguette. Il sait que seul un travail dur et assidu permet d'atteindre son but. Rapide et extrêmement puissant, Honda a pour principal atout sa taille. Il adore utiliser le pilon sumo pour aplatir des adversaires peu méfiants.

COUPS SPÉCIAUX

① Le coup des cent claques
De nombreuses années d'entraînement ont permis à Honda d'améliorer la vitesse de ses coups de poing. Ses mains se déplacent si vite qu'on les voit brouillées. Avec son coup des cent claques, Honda peut avancer comme un rouleau compresseur et faire voir rapidement mille et une étoiles à son adversaire.

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de coup de poing.

Un disciplinado estricto, Honda conduce a sus pupilos con una mano severa. Él entiende que solamente trabajando duro y con dedicación puede uno alcanzar un objetivo. Rápido y extremadamente potente, la gran ventaja de Honda se encuentra en su tamaño. Adora utilizar su nuevo golpe de Sumo para aplastar a los contrincantes desprevenidos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

① Bofetadas de cien manotazos
A través de los años de entrenamiento, Honda ha conseguido desarrollar la velocidad de sus puñetazos. Sus manos se mueven ahora tan rápidamente que sencillamente no se le ven. Utilizando la bofetada de cien manotazos, Honda puede moverse hacia adelante como si fuera una apisonadora y dejar rápidamente a su contrincante viendo las estrellas.

Presione cualquier botón de puñetazos repetidamente

①

Severo educatore, Honda guida i suoi allievi con mano austera. Egli comprende che solo attraverso il duro lavoro e la costante applicazione è possibile raggiungere un obiettivo. Veloce ed estremamente potente, il più grande vantaggio di Honda consiste nelle sue dimensioni. Adora utilizzare il suo nuovo Sumo Smash per appiattire gli ignari avversari.

MOSSE SPECIALI

① **Hundred Hand Slap**
(Sberla a cento mani)

Nel corso di anni di allenamento, Honda è stato in grado di accumulare maggiore velocità nei suoi pugni. Le sue mani ora si muovono tanto velocemente che quasi non si vedono. Usando la Hundred Hand Slap, Honda può procedere come un rullo compressore a vapore e far vedere ben presto le stelle al suo avversario.

Premi ripetutamente uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni.

Honda tror på strikt disciplin och styr sina elever med en fast hand. Han har förstått att det bara är genom hårt arbete och genom att satsa allt som man kan nå fram till sitt mål. Honda är snabb och oerhört stark, och hans främsta fordel är hans storlek. Han gillar att använda sin nya Sumo-smash för att platta till intet ont anande motståndare.

SPECIALRÖRELSER

① **Tusen lusingar**

Genom åratals träning har Honda lyckats göra sina slag blixtsnabba. Nu rör sig hans händer så fort att det bara flimrar för ögonen. Med sina Tusen lusingar får Honda fram som en ångvält så att motståndarna ser stjärnor innan de hinner blinka.

Tryck upprepade gånger på vilken slagknapp som helst.

Honda is een strenge handhaver van tucht en leidt zijn leerlingen met strakke hand. Hij weet dat je je doel al een maar kunt bereiken door hard werken en toewijding. Honda is snel en zeer sterk, maar zijn grootste voordeel is zijn grootte. Hij vindt het heerlijk om door het toepassen van zijn nieuwe sumo-slag niets vermoedende tegenstanders klein te krijgen.

SPECIALE BEWEGINGEN

① **Honderd-handen-slag**

Door jarenlange training heeft Honda de snelheid van zijn slagen kunnen vergroten. Zijn handen bewegen nu zo snel dat je alleen maar een waas ziet. Door gebruikmaking van de honderd-handen-slag kan Honda zich als een stoomwals voorwaarts bewegen en ervoor zorgen dat zijn tegenstander binnen de kortste keren sterretjes ziet.

Druk met herhaling op een willekeurige slagtoets.

Honda on ankara kurinpitäjä ja hän ohjaa oppilaitaan lujalla kädellä. Hän ymmärtää, että vain kovalla työllä ja om stautum sella voi saavuttaa päämäärän. Nopean ja erittäin voimakkaan Hondan suurin vahvuus on hänen kokonsa. Hän käyttää mielellään uutta sumosurvoaan pahaa aavistamattomien vastustajien liiskaamiseksi.

ERIKOISLIIKKEET

① **Sadan käden lälmäys**

Vuosien harjoittelun jälkeen Hondan on onnistunut nopeuttaa lyöntejään. Nykyään hänen kätensä liikkuvat niin nopeasti, että niitä tuskin näkee. Käyttämällä sadan käden lälmäystä Honda voi liikkua eteenpäin kuin höyryjyrä ja panna vastustajansa nopeasti näkemään tähtiä.

Painele mitä tahansa iskunäppäintä toistuvasti.

② Sumo Head Butt
Using his great leg strength and the traditional sumo grunt, Honda can propel himself head first into his opponent.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch button.

② Sumo Smash
Using his great leg strength and the traditional sumo grunt, Honda can now leap high into the air and use tremendous weight to flatten an opponent.

Using the control pad, press ▼ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ▲ and push any kick button.

② Sumo-Kopfstoß
Mit seiner großen Beinkraft und dem traditionellen Sumo-Schrei kann sich Honda kopfüber in seinen Gegner hineinrammen.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ►, und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag-Tasten.

② Sumo Smash
Mit seiner großen Beinkraft und dem traditionellen Sumo-Schrei kann Honda hoch in die Luft springen und mit seinem enormen Gewicht einen Gegner plattdrücken.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ▼ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▲, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten.

② Le bélier Sumo
En utilisant la force de ses jambes et le grognement traditionnel des Sumo, Honda peut se propulser, tête la première, dans son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

② L'aplatisseur Sumo
En utilisant la force de ses jambes et le grognement traditionnel des Sumo, Honda peut sauter en l'air et utiliser son énorme poids pour aplatir son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

② Cabezazo de Sumo
Utilizando la gran fuerza de sus piernas y el tradicional gruñido de Sumo, Honda puede acelerarse a sí mismo de cabeza contra su contrincante.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos.

② Bombazo de Sumo
Utilizando la gran fuerza de sus piernas, y el tradicional gruñido de Sumo, Honda puede ahora saltar a gran altura en el aire y utilizar su tremendo peso para aplastar a un contrincante.

Utilizando el controlador, presione ▼ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ▲ y pulse cualquier botón de patadas.

②

①

② Sumo Head Butt
(Urto di testa del Sumo)

Facendo uso della grande forza delle sue gambe e del tradizionale grugnito dei lottatori di Sumo, Honda è in grado di proiettarsi con la testa contro il suo avversario

Usando il Control Pad, tieni premuto per 2 secondi ◄ Poi premi contemporaneamente ► ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il pugno

② Sumo Smash
(Sbriciolamento con il Sumo)

Sempre facendo uso della grande potenza delle sue gambe e del tradizionale grugnito dei lottatori di Sumo, Honda può saltare in alto ed usare la sua tremenda mole per appiattire l'avversario

Usando il Control Pad, premi per due secondi ▼ Poi premi contemporaneamente ▲ ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il calci

② Sumo-skallning

Med hjälp av sin enorma benstyrka och ett traditionsenligt Sumo-stön kan Honda flyga iväg med huvudet före rakt in i motståndaren

Tryck D-knappen mot ◄ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder Tryck sedan D-knappen mot ► och tryck samtidigt på vilken slagknapp som helst

② Sumo-smash

Med hjälp av sin enorma benstyrka och ett traditionsenligt Sumo-stön kan Honda nu hoppa upp högt i luften och sedan utnyttja sin ansenliga kroppsvikt för att platta till motståndaren

Tryck D-knappen mot ▼ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder Tryck sedan D-knappen mot ▲ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst

② Sumo-kopstoot

Door gebruikmak ng van de enorme sterkte van zijn benen en het traditionele sumo-gebrom kan Honda als eerste met zijn hoofd op zijn tegenstander inslaan

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄ en houd je deze 2 seconden ingedrukt Druk daarna tegelijkertijd op ► en een willekeurige slagtoets

② Sumo-slag

Door gebruikmak ng van de enorme sterkte van zijn benen en het traditionele sumo-gebrom kan Honda nu hoog de lucht inspringen en met zijn enorme gewicht een tegenstander klein krijgen.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ▼ en houd je deze 2 seconden ingedrukt Druk daarna tegelijkertijd op ▲ en een willekeurige traptoets

② Sumopuntku

Suurten jalkavoimiensa ja perinteisen sumomurahduksen avu la Honda voi syöksyä pää edellä kohti vastustajaansa

Pidä ohjauslaipan ◄ -näppäin painettuna noin 2 sekunnin ajan Paina sitten samanaikaisesti ► -näppäintä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä

② Sumosurvo

Suurten jalkavoimiensa ja perinteisen sumomurahduksen avu la Honda voi hypätä korkeal e lmaan ja käyttää suunnatonta massaansa vastustajan liiskaamiseksi.

Pidä ohjauslaipan ▼ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ▲ -näppäintä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä

Blanka

Date of Birth: 2-12-1966
Height: 6'5"
Weight: 218 lbs.
Blood Type: B
Nationality: Brazilian

Very little is known about this bizarre fighter from the jungles of Brazil. For years, the natives have reported seeing a half-man, half-beast roaming the rain forests. But, it has only been within the last year, that the beast named Blanka appeared in the cities of Brazil and challenged any fighter who would dare oppose him.

Blanka

Geburtsdatum: 12.02.1966
Größe: 196 cm
Gewicht: 98 kg
Blutgruppe: B
Nationalität: Brasilianer

Über diesen bizarren Kämpfer aus dem brasilianischen Dschungel ist sehr wenig bekannt. Schon seit Jahren berichten die Eingeborenen von einem Wesen, halb Mensch halb Tier, das in den Regenwäldern umherstreift. Erst letztes Jahr tauchte der Unhold namens Blanka in den Städten Brasiliens auf und forderte jeden Kämpfer heraus, der es wagte, sich ihm in den Weg zu stellen.

Blanka

Date de naissance : 12/2/1966
Taille : 1,96 m
Poids : 98 kg
Groupe sanguin : B
Nationalité : Brésilienne

On sait peu de chose sur cet étrange lutteur venu de la forêt amazonienne. Depuis des années, les indigènes disaient voir parfois un être mi-humain, mi-animal, vagabonder dans la forêt vierge. Mais ce n'est que l'année dernière que cette bête humaine, appelée Blanka, est apparue dans les villes brésiliennes, défiant tous ceux qui voulaient l'affronter.

Blanka

Fecha de nacimiento: 12-2-1966
Altura: 1,96 metros
Peso: 98 kg
Grupo sanguíneo: B
Nacionalidad: Brasileña

Es muy poco lo que se conoce de este grotesco luchador salido de las selvas amazónicas del Brasil. Durante años, los nativos han dicho haber visto a una criatura mitad hombre, mitad bestia merodeando por la selva. Pero, ha sido solamente durante el pasado año, cuando la bestia llamada Blanka apareciese en las ciudades del Brasil y se enfrentase a cualquier luchador que se atraviese a relarlo.

Blanka

Data di nascita:	**12/2/1966**
Altezza:	**1,96 m**
Peso:	**99 Kg**
Gruppo sanguigno:	**B**
Nazionalità:	[redacted]

Si sa ben poco di questo curioso lottatore proveniente dal Brasile. Per anni gli indigeni hanno raccontato di aver visto un essere per metà uomo e per metà bestia aggirarsi per la foresta pluviale. Ma è solo dall'anno scorso che la bestia di nome Blanka è apparsa nelle città del Brasile per sfidare qualsiasi lottatore che avesse la sfrontatezza di opporglisi.

Blanka

Födelsedatum:	**1966-02-12**
Längd:	[redacted]
Vikt:	**99 kg**
Blodgrupp:	**B**
Nationalitet:	**Brasilian**

Det är inte mycket man vet om den här besynnerliga stridskämpen från Brasiliens djungler. I årtal har infödingarna rapporterat att man sett en varelse som är hälften människa, hälften djur stryka omkring regnskogen. Men det är inte förrän det senaste året som odjuret som går under namnet Blanka, har börjat dyka upp i Brasiliens städer för att utmana alla stridskämpar som vågar möta honom.

Blanka

Geboortedatum:	**12-2-1966**
Lengte:	**1,96 m**
Gewicht:	**99 kg**
Bloedgroep:	**B**
Nationaliteit:	**Braziliaan**

Over deze bizarre vechter uit de oerwouden van Brazilië is zeer weinig bekend. Al jarenlang berichten de inboorlingen over een schepsel dat half-mens en half-beest is en door het regenwoud zwerft, maar pas in het afgelopen jaar is dit beest met de naam Blanka gesignaleerd in de steden van Brazilië en neemt het tegen iedere vechter op die de strijd met hem aandurft.

Blanka

Syntymäaika:	[redacted]
Pituus:	[redacted]
Paino:	[redacted]
Veriryhmä:	**B**
Kansallisuus:	**Brasilialainen**

Tästä Brasilian viidakosta tulleesta eräskummasta olennosta tiedetään hyvin vähän. Vuosien ajan paikalliset asukkaat kertoivat nähneensä sademetsässä vaeltelevan olennon, joka on puoliksi ihminen, puoliksi eläin. Mutta vasta viime vuoden aikana hirviö nimeltään Blanka näyttäytyi Brasilian kaupungeissa haastamassa kenet tahansa, joka uskaltaa vastustaa häntä.

Normal y passive and docile, when enraged Blanka attacks like an uncaged an mal Blanka uses his speed and agil ty to inflict maximum damage on his opponents He often uses his claws and razor sharp teeth to shred his opponent into small pieces

SPECIAL MOVES

① Electricity

Using a technique he learned from electric eels, Blanka can channel up to 1 000 volts through his skin. Anyone who tr es to grab him during this time is in for a shocking discovery

Press any punch button repeatedly

Normalerweise ist Blanka teilnahmslos und sanftmütig, doch wenn er in Wut gerät, greift er an wie ein wildgewordenes Tier Blanka setzt seine Schnelligkeit und Wendigkeit ein, um seinen Gegnern max malen Schaden zuzufügen. Oft benutzt er seine Klauen und rasiermesserscharfen Zähne, um seinen Gegner in kleine Stücke zu zerreißen

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Elektrizität

Mit Hilfe einer Technik, die er von den Zitteraalen gelernt hat, kann Blanka elektrische Spannungen von bis zu 1 000 Volt durch seine Haut abgeben. Jeder, der versucht, ihn in diesem Zustand zu greifen, wird e ne schock erende Entdeckung machen

Drücken Sie eine der Schlag-Tasten mehrmals.

Normalement passif et docile. Blanka peut, lorsqu'il est en colère attaquer comme un animal féroce. Blanka utilise sa vitesse et son agil té pour infliger d importants dommages à ses adversa res. Avec ses griffes et ses dents acérées il déchire ses adversa res en petits morceaux

COUPS SPÉCIAUX

① Décharge électrique

Utilisant une technique qu'il tient des anguilles électriques, Blanka peut faire passer jusqu à 1 000 volts dans sa peau. Quiconque essaie alors de le toucher subit une surprise électrifiante !

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de coup de poing.

Por lo general pasivo y dócil, cuando se cabrea, B anka ataca como un animal en aulado. Blanka uti za su velocidad y agilidad para infligir el máximo daño a sus contrincantes. A menudo utiliza sus zarpas y los afiladísimos dientes para desgarrar a sus contrincantes en mil pedazos

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Electricidad

Utilizando una técnica que aprendió de as anguilas eléctricas, Blanka ha conseguido canalizar hasta 1 000 voltios a través de su piel Cualquiera que trate de agarrarlo durante este tiempo se sorprenderá de a sacudida.

Presione cualquier botón de puñetazos repetidamente

①

Normalmente d indole passiva e docile quando s arrabbia attacca come un animale tolto dalla gabbia. Blanka usa la sua velocità e la sua agilità per infliggere enormi danni ai suoi avversari. Usa spesso i suoi artigli ed i suoi denti affilati come rasoi per ridurre in brandelli i suoi avversari

MOSSE SPECIALI

① Electricity (Elettricità)

Usando una tecnica appresa dalle anguille cariche di elettricità, Blanka può caricare la sua pelle con tensioni pari fino a 1.000 volt. Chiunque carichi di afferrarlo in questo istante si appresta a compiere una scoperta elettrizzante.

Premi ripetutamente una qualsiasi di pulsanti per tirare i pugni

I vänliga fall håller sig Blanka lugn och stillsam men när han blir rädsan går han till anfall som ett rasande vilddjur som just slupprt ur sin bur. Blanka använder sin snabbhet och sin förmågan för att tillfoga motståndarna så svåra skador som möjligt. Han använder gärna sina klor och sina rakbladsvassa tänder till att slita sina motståndare småstycken.

SPECIALRÖRELSER

① Elektricitet

Tack vare en teknik som Blanka lärt sig från elektriska ålar kan han styra upp till 1 000 volt genom huden. Om någon försöker grabba tag i honom under tiden går han eller hon på en rejäl nit.

Tryck upprepade gånger på vilken slagknapp som helst.

Gewoonlijk is Blanka passief en gedwee, maar wanneer hij boos is, valt hij aan zoals een dier dat uit de kooi is ontsnapt. Blanka gebruikt zijn snelheid en lenigheid om zoveel mogelijk schade aan zijn tegenstanders toe te brengen. Hij maakt daarbij veelvuldig gebruik van zijn klauwen en vlijmscherpe tanden om zijn tegenstanders aan stukken te scheuren.

SPECIALE BEWEGINGEN

① Elektriciteit

Door het toepassen van een techniek die hij van sidderalen heeft geleerd, kan Blanka maar liefst 1 000 volt door zijn huid laten gaan. Iedereen die hem op dat ogenblik probeert vast te pakken, komt etterlijk tot een schokkende ontdekking.

Druk met herhaling op een willekeurige slagtoets

Tavallisesti Blanka on passiivinen ja sävyisä, mutta ärsyyntyneenä hän hyökkää kuin irtipäässyt eläin. Blanka käyttää hyväksi nopeuttaan ja ketteryyttään aiheuttaakseen vastustajalle mahdollisimman paljon vahinkoa. Hän käyttää usein kynsiään ja partaveitsen teräviä hampaitaan repiäkseen vastustajansa kappaleiksi.

ERIKOISLIIKKEET

① Sähkö

Käyttäen tekniikkaa, jonka hän oppi sähköankeriailta, Blanka voi ohjata jopa 1 000 volttia honsa läpi. Kuka tahansa, joka yrittää tarttua häneen tällöin, kokee elämänsä yllätyksen.

Paineile mitä tahansa iskunäppäintä toistuvasti

② Rolling Attack

Rolling himself into a ball, Blanka can launch himself like a human projectile. Blanka's rolling attack can inflict a huge amount of damage on an opponent.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch button.

③ Vertical Rolling Attack

Rolling himself into a ball, Blanka can knock an opponent out of the sky or descend on them from above with his new vertical roll.

Using the control pad, press ▼ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ▲ and push any kick button.

② Rollattacke

Zu einer Kugel zusammengerollt kann sich Blanka wie ein menschliches Geschoß vorwärts schleudern. Blankas Rollattacke kann einem Gegner enormen Schaden zufügen.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ►, und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag-Tasten.

③ Vertikale Rollattacke

Mit seiner neuen Vertikalrolle kann Blanka einen Gegner aus der Luft holen oder sich von oben auf ihn stürzen, indem er sich zu einer Kugel zusammenrollt.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ▼ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▲, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten.

② Attaque en boule horizontale

En se roulant en boule, Blanka peut se lancer comme un projectile. L'attaque en boule de Blanka peut infliger de grands dommages à son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

③ Attaque en boule verticale

En se roulant en boule, Blanka peut frapper un adversaire en l'air ou s'abattre sur lui depuis le haut.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

② Ataque rodante

Haciéndose rodar a sí mismo como una bola, Blanka se puede lanzar como un proyectil humano. El ataque rodante de Blanka puede causar un enorme daño a su contrincante.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos.

③ Ataque rodante vertical

Haciéndose rodar a sí mismo como una bola, Blanka puede hacer saltar por los aires a un contrincante o descender sobre él con su nuevo enrollamiento vertical.

Utilizando el controlador, presione ▼ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ▲ y pulse cualquier botón de patadas.

⑤ Rolling Attack (Attacco riavvolgente)

Raggomitolandosi fino a diventare una palla, Blanka può anciarsi come un proiettile umano. L'attacco riavvolgente di Blanka risulta danneggiare notevolmente l'avversario.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ← . Quindi premi contemporaneamente ← ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il pugno.

⑥ Vertical Rolling Attack (Attacco riavvolgente verticale)

Raggomitolandosi a forma di palla, Blanka può mettere fuori combatt mento suoi avversari spedendoli in aria oppure piombando su di loro dall alto con il suo nuovo attacco verticale.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ↓ . Quindi premi contemporaneamente ↑ ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il calci

② Rullande attack

Blanka kan rulla ihop sig till en boll och skjuta iväg sig som en levande kanonkula. Blankas rullande attack kan ge en motståndare enorma skador

Tryck D-knappen mot ← på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot → och tryck samtidigt på vilken slagknapp som helst

③ Lodrät rullande attack

Genom att rulla ihop sig till en boll kan Blanka slå ner en fiende i luften, eller anda på en motståndare uppifrån med sin nya lodräta rul ande attack

Tryck D-knappen mot ↓ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ↑ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst

③ Rolaanval

Door zich helemaal op te rollen, kan Blanka van zichzelf een menselijk projectiel maken. Door deze rolaanval kan Blanka zijn tegenstander enorm veel schade toebrengen.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ← en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op → en een willekeurige slagtoets

④ Verticale rolaanval

Door zich helemaal op te rollen, kan Blanka met zijn nieuwe verticale rolbeweging zijn tegenstanders uit de lucht slaan of boven op hem springen

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ↓ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ↑ en een willekeurige trapknop

② Kuperkelikkahyökkäys

Blanka voi käpertyä palloksi ja sinkauttaa itsensä kuin ihmisammuksen. Blankan vier vä hyökkäys voi aiheuttaa valtavat vahingot vastustajalle.

Pidä ohjauslaipan ← -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti → -näppäintä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä.

③ Pystysuora kuperkelikkahyökkäys

Blanka voi käpertyä palloksi ja pudottaa vastustajan ilmasta. Hän voi myös pudottaa vastustajan päälle uudella pystysuoralla kuperkelikkahyökkäyksellään.

Pidä ohjauslaipan ↓ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ↑ -nappaintä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä.

Guile

Date of Birth: 13-23-1988
Height: 6'1"
Weight: 191 lbs.
Blood Type: O
Nationality: American

An ex-member of an elite Special Forces team, Guile and his co-pilot Charlie were captured during a mission in Thailand six years ago. After many months of imprisonment, he and Charlie managed to escape from their jungle prison. During the perilous trek to civilization, Charlie died and Guile has been consumed by vengeance ever since.

Guile's calm and emotionless exterior hides rage inside. Driven by his need for revenge, he will let nothing stand in his way. Using a unique blend of Special Forces training and street fighting skills, Guile is a force to be reckoned with.

Guile

Geburtsdatum: 23.12.1988
Größe: 186 cm
Gewicht: 87 kg
Blutgruppe: O
Nationalität: Amerikaner

Guile war Mitglied einer Special Forces-EliteTruppe, als er und sein Kopilot Charlie vor sechs Jahren während eines Einsatzes in Thailand gefangengenommen wurden. Nach vielen Monaten der Gefangenschaft gelang es ihm und Charlie, aus ihrem Dschungel-Gefängnis zu entkommen. Auf der gefahrvollen Flucht zurück in die Zivilisation starb Charlie, und seitdem denkt Guile nur noch an Rache.

Guile verbirgt seine Wut hinter einer gelassenen und emotionslosen Fassade. Von seinem Rachebedürfnis angetrieben, räumt er jeden aus dem Weg. Mit einer einzigartigen Mischung aus Special Forces-Training und Straßenkampferfahrung stellt Guile eine Macht dar, die nicht zu unterschätzen ist.

Guile

Date de naissance: 23/12/1988
Taille: 1,85 m
Poids: 87 kg
Groupe sanguin: O
Nationalité: Américaine

Ex-membre de l'équipe d'élite des Forces spéciales, Guile et son copilote Charlie ont été capturés durant une mission en Thaïlande voici six ans. Après de nombreux mois de captivité, Charlie et lui sont parvenus à s'échapper de leur prison de la jungle. Durant leur périlleuse randonnée vers la civilisation, Charlie a trouvé la mort. Depuis, Guile n'a plus qu'une idée en tête : se venger.

Sous un dehors calme et impassible, Guile dissimule une grande rage. Guidé par sa soif de vengeance, il ne laisse rien lui faire obstacle. Combinant ce qu'il a appris dans les Forces spéciales avec les techniques de la lutte des rues, Guile est une force avec laquelle il faut compter.

Guile

Fecha de nacimiento: 23-12-1988
Altura: 1,85 metros
Peso: 87 kg
Grupo sanguíneo: O
Nacionalidad: Estadounidense

Un antiguo miembro de un equipo de élite de las fuerzas especiales, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años. Después de pasar muchos meses en prisión, él y Charlie consiguieron escapar de su prisión en la jungla. Durante su ardua caminata hasta la civilización, Charlie murió y Guile lleva consumiéndose con su sed de venganza desde entonces.

La calma y falta de emociones exteriores de Guile ocultan la rabia interior. Conducido por su necesidad de venganza, no permitirá que nada obstruya su camino. Utilizando una combinación única del entrenamiento con las fuerzas especiales y de las mañas en las luchas callejeras, Guile es una fuerza a tomar en consideración.

Guile

Data di nascita:	**23/12/1960**
Altezza:	**1,85 m**
Peso:	**87 Kg**
Gruppo sanguigno:	**O**
Nazionalità:	**Americana**

Ex membro di un Corpo Speciale composto da elementi selezionatissimi, Guile ed il suo co-pilota Charlie vennero catturati se anni fa durante una missione in Tailandia. Dopo diversi mesi di prigionia, Guile e Charlie riuscirono a fuggire dalla loro prigione nella giungla. Durante il pericoloso cammino verso la civiltà, Charlie morì e da allora Guile si strugge nel desiderio di vendetta.

L'apparente calma ed imperturbabilità di Guile nascondono una profonda rabbia interiore. Guidato dal suo bisogno di vendetta, non lascerà in piedi nulla lungo la sua strada. Usando un originale miscela di abilità maturate nell'allenamento presso i Corpi Speciali e apprese nei combattimenti per strada, Guile è una potenza da prendere in considerazione.

Guile

Födelsedatum:	**1960-12-23**
Längd:	**185 cm**
Vikt:	**87 kg**
Blodgrupp:	**O**
Nationalitet:	**Amerikan**

Guile och hans andrepilot Charlie var medlemmar av ett elitförband i Specialstyrkorna, men blev tillfångatagna under ett uppdrag i Thailand för sex år sedan. Efter många långa månader i fångenskap lyckades Guile och Charlie fly från sitt djungelfängelse. Under den farofyllda färden tillbaks till civilisationen dog Charlie, och Guile har varit uppslukad av hämndlystnad ända sedan dess.

Guiles lugna och känslokalla yttre döljer ilskan inuti. Inget får stå i vägen när han är på jakt efter hämnd. Med sin unika blandning av specialstyrketräning och galus agsmälsteknik är Guile delin tivt inte att leka med.

Guile

Geboortedatum:	**23-12-1960**
Lengte:	**1,85 m**
Gewicht:	**87 kg**
Bloedgroep:	**O**
Nationaliteit:	**Amerikaan**

Als voormalig lid van een eliteteam van de Bijzondere Strijdkrachten zijn Guile en diens co-piloot Charlie tijdens een missie in Thailand zes jaar geleden gevangengenomen. Na vele maanden gevangenschap slaagden hij en Charlie er uiteindelijk in, uit hun gevangenis in het oerwoud te ontsnappen. Tijdens hun levensgevaarlijke terugreis naar de beschaafde wereld is Charlie overleden. Sindsdien is Guile verteerd door wraakgevoelens.

Aan de buitenkant is Guile een rustig persoon zonder emotie, maar aan de binnenkant zit hij vol woede. Gedreven door zijn wraakgevoelens laat hij niets zijn pad blokkeren. Door zijn opleiding bij de Bijzondere Strijdkrachten op unieke wijze te combineren met zijn gevechtsbekwaamheden is Guile een krachtpatser met wie je zeker rekening moet houden.

Guile

Syntymäaika:	**23.12.1960**
Pituus:	**185 cm**
Paino:	**87 kg**
Veriryhmä:	**O**
Kansallisuus:	**Amerikkalainen**

Ennen erikoisjoukkojen elittiin kuulunut Guile ja hänen apuoh aajansa Charlie jäivät vangeiksi kuusi vuotta sitten suorittaessaan tehtävää Thaimaassa. Monen kuukauden vankeuden jälkeen heidän onnistui paeta viidakkovankilastaan. Vaarali selia matkalla sivistyksen par in Charlie kuoli, ja kostonhimo on jäytänyt Guilea siitä saakka.

Guilen tyyni ja ilmeetön ulkokuori kätkee sisällä olevan raivon. Kostonhimonsa ajamana hän lakaisee kaikki esteet tieltään. Ainut aaluista erikoisjoukkojen harjo tusten ja katutappe utaitojen sekoitusta kayttavä Guile on varteenotettava vastustaja.

SPECIAL MOVES

① Sonic Boom

By whipping his hands and arms through the air, Guile is able to create a burst of energy called the Sonic Boom. This energy burst speeds towards an opponent and momentarily stuns anyone it hits.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch button.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Überschallknall

Indem er seine Arme und Hände ruckartig durch die Luft peitscht, ist Guile in der Lage, einen Energieschwall zu erzeugen, der auch Überschallknall genannt wird. Dieser Energieschwall betäubt vorübergehend jeden Gegner, der davon getroffen wird.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ► und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag-Tasten.

COUPS SPÉCIAUX

① Explosion supersonique

En déplaçant ses mains et ses bras dans l'air, Guile peut créer une déflagration appelée explosion supersonique. Cette déflagration se déplace vers l'adversaire et l'assomme momentanément.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Bombazo sónico

Haciendo girar sus manos y brazos en el aire, Guile es capaz de crear un arranque de energía llamado bombazo sónico. Este arranque de energía sale disparado hacia un contrincante y aturde momentáneamente a cualquiera que alcance.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos.

①

MOSSE SPECIALI

① Sonic Boom (Esplosione ultrasonica)

Sferzando nell'aria le sue mani e le sue braccia, Guile è in grado di generare un esplosione di energia chiamata Sonic Boom. Questa esplosione di energia si propaga verso l'avversario stordendo temporaneamente chiunque essa incontri.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ◄. Poi premi contemporaneamente ► ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni.

SPECIALRÖRELSER

① Ljudbang

Genom att vispa runt med armarna och händerna, luften kan Guile skapa en sorts energiladdning som går under namnet ljudbang. Energiladdningen flyger fram mot motståndaren och totalbedöver den som blir traffad tillfälligt.

Tryck D-knappen mot ◄ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ► och tryck samtidigt på vilken slagknapp som helst.

SPECIALE BEWEGINGEN

① Sonische aanval

Door zijn handen en armen door de lucht te slaan, kan Guile een uitbarsting van energie teweegbrengen, die bekendstaat als de "sonische aanval". Door deze uitbarsting van energie gaat hij met grote snelheid op zijn tegenstander af en wordt iedereen die hierdoor wordt geraakt, korte tijd bedwelmd.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ► en een willekeurige slagtoets.

ERIKOISLIIKKEET

① Äänivallin murtaja

Guile voi luoda ään vallin murtajana tunnetun energiapurkauksen viuhtomalla käsillään maa. Tämä energiapurkaus syöksyy kohti vastustajaa ja osuessaan ta muitaa vastustajan hetkellisesti.

Pidä ohjauslaipan ◄ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ► -näppäintä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä.

② Flash Kick

Similar to the Sonic Boom, Guile is also able to cause a momentary vacuum by whipping his feet into the air as he does a backflip. This vacuum is virtually unpenetrable and will do large amounts of damage to anyone foolish enough to walk into it.

Using the control pad, press ↓ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ← and push any kick button simultaneously.

② Blitztritt

Ähnlich wie beim Überschallknall kann Guile auch ein vorübergehendes Vakuum erzeugen. Indem er seine Füße während eines Rückwärtsflips durch die Luft peitscht. Dieses Vakuum ist praktisch undurchdringbar und fügt jedem, der dumm genug ist, in diesen Bereich hineinzugehen, großen Schaden zu.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ↓ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ←, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten.

② Coup de pied éclair

Comme pour l'explosion supersonique, Guile est capable de créer un vide momentané en battant ses pieds dans l'air tout en sautant en arrière. Ce vide est presque impénétrable et cause des dommages importants à ceux suffisamment stupides pour y pénétrer.

Sur la manette, appuyez sur ↓ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ← et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

② Patada relámpago

Similar al bombazo sónico, Guile también es capaz de causar un vacío momentáneo haciendo girar sus pies en el aire a la vez que da un salto hacia atrás. Este vacío que crea es virtualmente impenetrable y causa un gran daño a cualquiera lo suficientemente loco como para caminar hacia él.

Utilizando el controlador, presione ↓ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ← y pulse cualquier botón de patadas simultáneamente.

②

② Flash Kick (Calcio fulminante)

Analogamente al Sonic Boom Guile è anche in grado di provocare un vuoto d'aria temporaneo sferzando l'aria con i piedi durante un salto con rotazione all'indietro. Questo vuoto d'aria è praticamente impenetrabile e provocherà un bel po' di danni a chiunque sia tanto sprovveduto da volergli camminare in mezzo.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ↓. Quindi premi contemporaneamente ↓ ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare calci.

② Blitzspark

På ett sätt som liknar ljudbangen kan Guile skapa ett tillfälligt vacuum genom att vispa runt med fötterna i luften medan han slår en baklängesvolt. Vacuumet är så gott som ogenomträngligt och om någon är dum nog att försöka gå in i det blir han eller hon allvarligt skadad.

Tryck D-knappen mot ↓ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ↓ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst.

② Flitztrap

Op dezelfde wijze als met de sonische aanval kan Guile ook een tijdelijk vacuüm veroorzaken door tijdens een achterwaartse salto zijn voeten in de lucht te slaan. Dit vacuüm is vrijwel ondoordringbaar en brengt enorme schade toe aan iedereen die zo dwaas is om erin te lopen.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ↓ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ↓ en een willekeurige traptoets.

② Salamapotku

Tämä muistuttaa ääntä vallin murtajaa Guile voi synnyttää hetkellisen tyhjiön vatkaamalla ilmaa jalo laan, samalla kun hän hyppää taaksepäin. Tämä tyhjiö on käytännöllisesti katsoen läpitunkematon. Tyhjiöön kävelevät tyhmänrohkeat yrittäjät kärsivät suuren vahingon.

Pidä ohjauslaipan ↓ näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ↓ -näppäintä ja painetta mitä tahansa potkunäppäintä samanaikaisesti.

Ken

Date of Birth: 2-14-1965
Height: 5'10"
Weight: 169 lbs.
Blood Type: B
Nationality: American

A disciple of the Shotokan school of karate, Ken is a natural athlete. Unfortunately, Ken's natural fighting skill has fueled his giant ego and he is constantly reminding his opponents that he is the greatest fighter of all time. Over the past few years Ken has let his skills deteriorate and has spent most of his time on the beach with his girlfriend. Only a challenge from his old training partner, Ryu, has rekindled his fighting spirit and caused him to try and perfect his Dragon Punch and Hurricane kick.

Ken

Geburtsdatum: 14.02.1965
Größe: 178 cm
Gewicht: 77 kg
Blutgruppe: B
Nationalität: Amerikaner

Ken ist ein Schüler der Shotokan Karate-Schule und ein athletisches Naturtalent. Leider hat Kens Kampftalent sein übersteigertes Selbstbewußtsein angeheizt, weshalb er seine Gegner ständig daran erinnert, daß er der größte Kämpfer all er Zeiten ist. In den letzten paar Jahren hat Ken seine Fertigkeiten vernachlässigt und die meiste Zeit damit verbracht, mit seiner Freundin am Strand zu liegen. Erst eine Herausforderung von seinem alten Trainingspartner Ryu hat seinen Kampfgeist wiedererweckt und ihn dazu gebracht, seinen Drachenschlag und Hurrikan-Tritt zu üben und zu vervollkommnen.

Ken

Date de naissance : 14/2/1965
Taille 1,78 m
Poids 77 kg
Groupe sanguin B
Nationalité Américaine

Disciple de l'école de karaté Shotokan, Ken est un athlète complet. Ses aptitudes naturelles au combat ont, ma heureusement, dilaté son incorrigible ego et il rappelle constamment à ses adversaires qu'il est le plus grand lutteur de tous les temps. Depuis quelques années, Ken laissait ses capacités se détériorer et passait le plus clair de son temps sur la plage avec sa petite amie. Seul un défi de son ancien camarade d'entraînement, Ryu, a pu raviver son esprit combatif et l'a conduit à perfectionner son coup de poing du dragon et son coup de pied ouragan.

Ken

Fecha de nacimiento: 14-2-1965
Altura: 1,78 metros
Peso: 77 kg
Grupo sanguíneo: B
Nacionalidad: [redacted]

Discípulo de la escuela Shotokan de kárate, Ken es un atleta natural. Desafortunadamente, sus habilidades naturales de lucha le han convertido en un gran vanidoso y siempre está recordándole a sus contrincantes que él es el mejor luchador de todos los tiempos. En los últimos años Ken ha dejado empeorar sus habilidades y se ha pasado la mayor parte del tiempo en la playa con su novia. Solamente un reto de su viejo compañero de entrenamiento, Ryu, ha despertado su espíritu de lucha y ha conseguido que haya tratado de perfeccionar su puñetazo de dragón y su patada de huracán.

Ken

Data di nascita:	**14/2/1965**
Altezza:	**1,78 m**
Peso:	**77 Kg**
Gruppo sanguigno:	**B**
Nazionalità:	**Americana**

Discepolo della scuola di karate Shotokan. Ken è un atleta naturale. Purtroppo, le naturali doti di combattimento di Ken hanno alimentato il suo enorme ego, al punto che regolarmente rammenta a suoi avversari di essere il più grande lottatore di tutti i tempi. Negli ultimi anni Ken ha lasciato deteriorare il suo talento e ha trascorso la maggior parte del suo tempo in spiaggia con la sua fidanzata. Solo la sfida ricevuta dal suo vecchio compagno di allenamento, Ryu, ha riacceso il suo spirito guerriero e lo ha spinto a coi audare e perfezionare il suo Dragon Punch ed il suo Hurricane Kick.

Ken

Födelsedatum:	**1965-02-14**
Längd:	**178 cm**
Vikt:	**77 kg**
Blodgrupp:	**B**
Nationalitet:	**Amerikan**

Ken tillhör Shotokan-skolan i karate och är född till allet. Tyvärr har hans naturliga stridsförmåga alldeles stigit honom åt huvudet och han tjatar hela tiden på sina motståndare om att han är den största slagskämpen i världen sedan tidernas begynnelse. De senaste åren har det gått utför med Kens skicklighet, och i stället har han legat och dräjt på stranden med sin flickvän. Det var bara en utmaning från hans gamle träningspartner Ryu som kunde väcka hans kamplust till livligen och som fick honom att försöka finslipa sin draksmå och sin orkanspark.

Ken

Geboortedatum:	**14-2-1965**
Lengte:	**1,78 m**
Gewicht:	**77 kg**
Bloedgroep:	**B**
Nationaliteit:	**Amerikaan**

Ken is een leerling van de karateschool Shotokan en een natuurlijk atleet. Helaas heeft Kens natuurlijke gevechtsbekwaamheid zijn reusachtig ego verder aangewakkerd en laat hij zijn tegenstanders steeds opnieuw weten dat hij de grootste vechter aller tijden is. De afgelopen jaren heeft Ken zijn vaardigheden echter laten verwaarlozen en brengt hij de meeste tijd samen met zijn vriendin aan het strand door. Alleen een uitdaging van zijn oude trainingspartner Ryu heeft zijn gevechtsgeest weer nieuw leven ingeblazen en hem ertoe gebracht, zijn drakenslag en wervelkrap te testen en te perfectioneren.

Ken

Syntymäaika:	**14.2.1965**
Pituus:	**178 cm**
Paino:	**77 kg**
Veriryhmä:	**B**
Kansallisuus:	**Amerikkalainen**

Ken on karaten Shotokan-koulukunnan oppilas ja synnynnäinen atleetti. Valitettavasti Kenin luontaiset taistelutaidot ovat ruokkineet hänen valtavaa itsetuntoaan, ja hän muistuttaa muita taistelijoita jatkuvasti siitä, että hän on suurin taistelija kautta aikojen. Muutaman viime vuoden alkana Ken on päästänyt taitonsa rapistumaan ja hän on viettänyt suurimman osan ajastaan rannalla tyttöystävänsä kanssa. Vasta hänen entisen harjoittelukumppaninsa Ryun haaste on uudelleen sytyttänyt hänen taistelutahtonsa ja saanut hänet yrittämään lohikäärmeiskunsa ja pyörremyrskypotkunsa kehittämistä täydellisiksi.

Brash and arrogant Ken loves to show off during a fight. After knocking his opponent senseless with the speed of his Hurricane Kick Ken loves to finish them off with his improved Dragon Punch

SPECIAL MOVES

① Fireball
By summoning all of his will and channeling it through his hands Ken can create an energy wave or "HA-DO-KEN This blue glowing ball of energy speeds towards any opponent and delivers quite an impact Creating a fireball drains most of Ken's energy and it takes him a few seconds to recover after summoning one

Using the control pad, press ▼◥►in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

①

Der dreiste und arrogante Ken gibt bei einem Kampf gern an Nachdem er seinen Gegner mit der Schnelligkeit seines Hurrikan-Tritts bewußtlos geschlagen hat, weidet er sich daran ihn mit seinem verbesserten Drachenschlag fertigzumachen.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Feuerball
Indem er seine ganze Willenskraft aufbringt und sie durch seine Hände bündelt kann Ken eine Energiewelle, auch "HA-DO-KEN genannt, erzeugen. Dieser blau glühende Energieball fliegt auf jeden Gegner zu und hat eine durchschlagende Wirkung. Die Erzeugung eines Feuerballs verbraucht einen Großteil von Kens Energie, und er benötigt einige Sekunden bis er sich wieder erholt hat

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ▼◥►, und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste Drücken Sie die Schlag-Taste erst wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Insolent et arrogant, Ken aime parader durant les matchs Après avoir assommé ses adversaires avec son coup pied ouragan, il aime les achever par un coup de poing du dragon

COUPS SPÉCIAUX

① Boule de feu
En concentrant toute sa volonté et en la canalisant vers ses mains Ken est capable de générer une onde énergétique, a "HA-DO-KEN Cette boule d'énergie, qui émet une lumière bleue est projetée vers son adversaire et produit un choc impressionnant. Mais, en créant cette boule de feu Ken se vide de toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour récupérer

Sur la manette, appuyez sur ▼◥►en un mouvement continu puis sur n'importe quel bouton de coup de poing Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D

Descarado y arrogante Ken adora exhibirse durante la lucha. Después de dejar a su contrincante sin sentido con la velocidad de su patada de huracán, le gusta acabar con él con su puñetazo de dragón

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Bola de fuego
Llamando a todas sus fuerzas y conduciéndolas a través de sus manos Ken puede crear una onda de energía o "HA-DO-KEN Esta bola azul resplandeciente de energía sale disparada hacia cualquier contrincante enviando un buen golpe Cuando Ken desarrolla una bola de fuego se queda sin apenas energía y tarda unos cuantos segundos en recuperarse después de desarrollarla.

Utilizando el controlador, presione ▼◥►en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D

Stacciato ed arrogante, Ken ama
ders delle ar e durante l
combattimenti Dopo aver reso privo
di sens il suo avversario con
l'impeto del suo Hurricane Kick, Ken
ama finirlo con il Dragon Punch da
lui migliorato.

MOSSE SPECIALI

① Fireball (Palla di fuoco)

Facendo appello a tutta la sua
volontà ed incanalandola attraverso
le man , Ken è in grado di generare
un'onda di energia detta "HA-DO-
KEN". Questa incandescente palla d
energia blu s propaga verso
qualsiasi avversario e dà luogo ad un
notevole impatto. La creazione di una
palla di fuoco assorbe la maggior
parte de e energie di Ken e dopo
averne rovocata una, sono necessar
alcuni secondi prima che si riprenda.

usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ↓↘→ uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il pugno. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arriva alla fine del movimento con il Pulsante-D.

Ken är högfärdig och arrogant och
älskar att visa hur bra han är på att
slåss. När han slagit motståndarna
sanslösa med sin snabba orkanspark
gillar han att göra slut på dem med
sin nya, förbättrade drakemåll.

SPECIALRÖRELSER

① Eldklot

Genom att samla all s n viljestyrka
och styra den genom nävarna kan
Ken skapa en energivåg eller "HA-
DO-KEN". Det är ett blått, glödande
klot av energi som far iväg mot
motståndaren och andar med en
rejal nedslagskraft. Nästan all Kens
energi går åt för att skapa ett eldklot
och det tar honom ett par sekunder
att hämta sig efteråt.

Tryck D-knappen mot ↓↘→ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

Ken is onbezonnen en arrogant
Tijdens het gevecht is hij een echt
showfiguur. Nadat Ken zijn
tegenstander met de snelheid van
zijn wervelwind bewusteloos heeft
geslagen, begint hij het gevecht
door zijn tegenstander nog even te
slaten genieten van zijn verbeterde
drakenslag.

SPECIALE BEWEGINGEN

① Vuurbal

Door zijn volledige wil op te roepen
en deze als het ware door zijn
handen heen te leiden, kan Ken een
zogenaamde energ egolf of "HA-DO-
KEN"-lot stand brengen. Deze
blauwe, glimmende bal energie gaat
met grote sne heid op iedere
tegenstander af en brengt deze een
flinke slag toe. Om een vuurbal te
kunnen maken, heeft Ken bijna al z n
energie nodig. Na het oproepen
daarvan duurt het dan ook ankele
seconden voordat zijn energie weer
op peil is.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→ en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

Röyhkeä ja ylimie nen Ken tekee
parhaansa kerätäkseen huomiota
taistelun aikana. Taottuaan
vastusta,ansa tiedottomaksi nopeal a
pyörremyrskypotku lään Ken
miete lään tekee hänstä selvää
parannetul a lohikäärmeiskul aan.

ERIKOISLIIKKEET

① Tulipallo

Kokoamalla kaiken tahdonvoimansa
a suuntaama la sen käsiensä kautta
Ken voi luoda "HA-DO-KEN"
-energia-aallon. Tämä sininen,
hehkuva energiapallo syöksyy
vastustajaa kohti ja iskee mekoiselta
voimalta. Tulipallon luominen kuluttaa
suur mmän osan Kenin energiasta, ja
kestää joitakin sekunte,a tul pallon
kutsumisesta, ennen kuin hän toipuu.

Paina ohjaustappi ↓↘→ -suoria yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä, kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

② Dragon Punch

Using the ancient word, ' SHO-RYU-KEN" Ken can call forth the power of the Dragon and channel it through his uppercut Ken's improved Dragon Punch sacrifices power for increased range, but the punch still remains the most devastating move in his arsenal

Using the control pad, press ►┳◥ in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion

② Drachenschlag

Durch Ausrufen der alten Formel SHO-RYU-KEN kann Ken die Kraft des Drachen beschwören und sie durch seinen Aufwärtshaker bündeln Kens verbesserter Drachenschlag besitzt weniger Wucht, dafür aber mehr Reichweite Dennoch weist dieser Schlag von all en seinen Bewegungen die verheerendste Wirkung auf

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ►┳◥ , und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen

② Le coup de poing du dragon

En prononçant le mot SHO-RYU-KEN" dont l'origine remonte à des temps immémoriaux, Ken peut avoquer la puissance du dragon at a canal ser dans ses uppercuts, c est-à-dira dans les coups de poing qu'il porte de bas en haut Le coup de poing du dragon, que Ken a amélioré, porte plus lo n mais demande plus d énergie. Ce coup de poing est le plus dévastateur de son arsenal

Sur la manette, appuyez sur ►┳◥ en un mouvement continu, puis sur n importe quel bouton de coup de poing Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D

② Puñetazo de dragón

Utilizando las antiguas palabras, SHO-RYU-KEN" Ken puede llamar a la fuerza del dragón y conducirla a través de su golpe de gancho El puñetazo de dragón que Ken ha perfeccionado sacrifica potencia a cambio de un aumento en alcance, pero el puñetazo sigue siendo el movimiento más devastador de su arsenal

Utilizando el controlador, presione ►┳◥ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D

②

② Dragon Punch (Pugno del Drago)

Usando l'antica formula, "SHO-RYU-KEN" Ken invoca la potenza del drago e la incanala nel suo montante. La versione del Dragon Punch elaborata da Ken sacrifica parte della potenza per aumentare la portata, malgrado ciò rimane ancora la mossa più devastante nel suo arsenale

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ►↓↘ e poi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D

② Drakamått

Med hjälp av det uråldriga ordet "SHO-RYU-KEN" kan Ken frammana drakens styrka och styra den till sin knytnäve. Kens nya, förbättrade drakamått lämnar mer på räckvidden än på styrkan, men det är fortfarande den mest förödande rörelsen i hans vapenförråd.

Tryck D-knappen mot ►↓↘ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

② Drakenslag

Door gebruikmaking van het oude woord "SHO-RYU-KEN" kan Ken de kracht van de draak oproepen en deze als het ware door zijn uppercut heen leiden. Om de verbeterde drakens ag te gebruiken offert Ken kracht voor het vergrote bereik op, maar desondanks blijft deze slag de meest vernietigende beweging in zijn arsenaal

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ►↓↘ en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat

② Lohikäärmeisku

Sanomalla mu- naisen sanan "SHO-RYU-KEN" Ken voi kutsua loh käärmeen voiman ja ohjata sen lyöntiinsä. Kenin parannettu loh käärmeisku uhraa osan voimasta paremman ulottuvuuden hyväksi, mutta isku on kuitenkin edelleen hanen arsenaa insa murskaavin ike

Paina ohjaussiirpan ►↓↘ -nuolia yhtenäisellä kädenliikkeella ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä kun lopetat suuntanappäimen painamisen.

① Hurricane Kick

As he spins into the air, Ken can summon the power of a hurricane by saying "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Using the great speed of the hurricane to lift and accelerate his spin, Ken can now execute a Hurricane Kick in mid-air.

Using the control pad, press ↓↗→ in one continuous motion and press any kick button. Make sure you press the kick button as you reach the end of the D-Button motion.

To do the Hurricane Kick in mid-air, jump into the air and then quickly do the move as described above.

③ Hurriken-Tritt

Wenn Ken sich in der Luft dreht, kann er durch den Ausruf "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" die Kraft eines Hurrikans beschwören. Indem er die enorme Geschwindigkeit des Hurrikans ausnutzt, um hochzusteigen und seine Drehung zu beschleunigen, kann Ken nun den Hurriken-Tritt selbst mitten in der Luft ausführen.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↗→ und drücken Sie anschließend eine beliebige Tritt-Taste. Drücken Sie die Tritt-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Um den Hurriken-Tritt in der Luft auszuführen, müssen Sie hochspringen und dann schnell die oben beschriebene Bewegung ausführen.

② Le coup de pied ouragan

En pivotant dans l'air, Ken peut invoquer la puissance de l'ouragan par les mots "TATSU-MAKI SEN-PU-KYAKU". Il peut lancer ce coup de pied en l'air en utilisant la force de l'ouragan pour s'élever et pour accélérer sa rotation.

Sur la manette, appuyez sur ↓↗→ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Pour donner un coup de pied ouragan en l'air, sautez en l'air, puis effectuez rapidement le mouvement comme il est indiqué ci-dessus.

④ Patada de huracán

A medida que gira en el aire, Ken puede llamar a la fuerza de un huracán diciendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilizando la gran fuerza de huracán para saltar y acelerar su rotación, Ken puede ahora dar la patada de huracán mientras se encuentra en el aire.

Utilizando el controlador, presione ↓↗→ en un movimiento continuo y presione una cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Para dar una patada de huracán cuando se encuentre en el aire, salte y cuando se encuentre en el aire realice el movimiento rápidamente como se muestra arriba.

④

① Hurricane Kick
(Calcio ad uragano)

Ruotando nell'aria, Ken può invocare la potenza dell'uragano dicendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Usando l'enorme velocità dell'uragano per sollevarsi ed accelerare la sua rotazione, Ken riesce ora ad eseguire l'Hurricane Kick a mezz'aria.

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ↓↘→ e poi premi uno qualsiasi dei pulsanti per lirare i calci. Non dimenticarti di premere il pulsante per il calcio quando arriva alla fine del movimento con il Pulsante-D.

Per compiere il Hurricane Kick a mezz'aria, salta in alto e poi esegui rapidamente il movimento descritto sopra.

② Orkanspark

När Ken snurrar runt i luften kan han åkalla en orkans kraft genom att säga "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Genom att använda orkankraften som hjälp för att lyfta upp honom och accelerera rotationshastigheten kan Ken nu slå och med sina fötter en orkanspark medan han svävar mitt i luften.

Tryck D-knappen mot ↓↘→ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplatten och tryck på vilken sparkknapp som helst. Var noga med att trycka på sparkknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

Om du vill utföra en orkanspark mitt i luften så hoppa upp i luften och utför rörelsen kvickt på det sätt som beskrivs ovan.

③ Wervelrap

Wanneer hij draaiende de lucht ingaat, kan Ken de kracht van een wervelstorm oproepen door het uitspreken van de woorden "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Door gebruikmaking van de grote snelheid van de wervelstorm om omhoog te gaan en sneller te gaan draaien, kan Ken nu zelfs een wervelrap uitvoeren terwijl hij in de lucht zit.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→, en druk je op een willekeurige trapknop. Zorg dat je altijd op de trapknop drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

Om de wervelslag vanuit de lucht te kunnen uitvoeren, spring je de lucht in en maak je vervolgens snel de beweging zoals hierboven is beschreven.

③ Pyörremyrskypotku

Pyöriessään ilmassa Ken voi kutsua pyörremyrskyn voiman sanomalla "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Ken voi tehdä pyörremyrskypotkun jopa ilmalennon aikana käyttämällä pyörremyrskyn voimaa nousemiseen ja pyörimisnopeuden kiihdyttämiseen.

Paina ohjauslaipan ↓↘→ -nuolia yhtenäisellä kadenlikkeellä ja paina mitä tahansa potkunappäintä. Älä unohda painaa potkunäppäintä, kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

Tehdäksesi pyörremyrskypotkun kesken ilmalennon, hyppää ilmaan ja tee sitten liike nopeasti kuten yllä on neuvottu.

Chun Li

Date of Birth: 3-1-1968
Height: 5'5"
Weight: (She won't tell)
Blood Type: [redacted]
Nationality: [redacted]

Unlike many of the other contestants, Chun Li has not entered the tournament for personal glory. Instead, she has been secretly tracking the movements of an international smuggling operation known as *Shadow Law*. The trail has lead her to the tournament and she now believes that one of the Grand Masters may have been responsible for the death of her father.

Chun Li

Geburtsdatum: 01.03.1968
Größe: 173 cm
Gewicht: (verschweigt sie)
Blutgruppe: A
Nationalität: Chinesin

Im Gegensatz zu vielen anderen Wettkämpfte nehmern hat sich Chun Li nicht um des persönlichen Ruhmes wi len zur Teilnahme an dem Turnier angemeldet. Sie hat vielmehr heimlich die Aktionen einer internationalen Schmuggler-Organisation verfolgt, die unter dem Namen *Shadow Law* bekannt ist. Die Spur hat sie zu dem Turnier geführt, und sie hat nun Grund zu der Annahme, daß e ner der Großmeister für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist.

Chun Li

Date de naissance 1/3/1968
Taille . 1,73 m
Poids ' (Elle ne le dit pas)
Groupe sanguin : A
Nationalité . Chinoise

A la différence de beaucoup d'autres lutteurs, Chun Li ne prend pas part au tournoi pour sa gloire personnelle. Elle surveille secrètement les agissements d'un réseau international de trafiquants de drogue connu sous le nom de *Shadow Law*. La piste l'a menée au tournoi et elle est persuadée que l'un des Grands Maîtres est responsable de la mort de son père.

Chun Li

Fecha de nacimiento: 3-1 1968
Altura: 1,73 metros
Peso: (No se lo dice a nadie)
Grupo sanguíneo: A
Nacionalidad: China

A diferencia de muchos de los otros contendientes, Chun Li no ha entrado en el torneo por gloria personal. En cambio, ha estado siguiendo secretamente los movimientos de una operación internacional de contrabando conocida como *Shadow Law*. La pista e ha conducido hasta el torneo y ahora cree que uno de los Gran Masters puede haber sido el responsab e de la muerte de su padre.

Chun Li

Data di nascita: **1/3/1968**
Altezza: **1,73 m**
Peso: **(Non vuole dirlo)**
Gruppo sanguigno: **A**
Nazionalità: **Cinese**

A differenza di molti altri contendenti Chun Li non è entrata nel torneo per gloria personale. Al contrario sta segretamente seguendo le tracce di un traffico di contrabbando internazionale noto con il nome *Shadow Law*. Le tracce l'hanno condotta al torneo ed ora è convinta che uno dei Grand Master possa essere stato responsabile della morte di suo padre.

Chun Li

Födelsedatum: **1968-03-01**
Längd: **173 cm**
Vikt: **(Vill hon inte tala om)**
Blodgrupp: **A**
Nationalitet: **Kines**

Till skil nad från de flesta andra deltagarna har inte Chun Li gått med i turneringen för sin egen ära och berömmelses skull. I själva verket har hon i hemlighet följt efter en internationell smugglarliga som går under namnet *Skuggornas Lag*. Spåret har lett hit till den här turneringen och nu tror hon att det kan ha varit en av stormästarna som var skyld g till hennes fars död.

Chun Li

Geboortedatum: **1-3-1968**
Lengte **1,73 m**
Gewicht: **(dat wil ze niet zeggen)**
Bloedgroep: **A**
Nationaliteit: **Chinese**

In tegenstelling tot vele andere deelnemers doet Chun Li niet voor persoonlijke glorie mee aan het toernooi. In plaats daarvan heeft ze in het geheim de bewegingen van een internationale smokkeloperatie gevolgd die bekend staat als de *Wet van de Schaduw*. Het spoor leidde naar het toernooi en ze gelooft dan ook dat één van de grootmeesters mogelijk verantwoordelijk is geweest voor de dood van haar vader.

Chun Li

Syntymäaika: **1.3. 1968**
Pituus: **173 cm**
Paino: **(Ei suostu kertomaan)**
Veriryhmä: **A**
Kansallisuus: **Kiinalainen**

Toisin kuin monet muut taistelijat, Chun Li ei osallistu turnaukseen henkilökohtaisen maineen vuoksi. Sen sijaan hän seuraa salaa kansainvälisen *varjolakina* tunnetun salakuljetusoperaat on liikkeitä. Jäljet ovat johtaneet hänet turnaukseen ja nyt hän uskoo, että yksi Suurmestare sta saattaa olla vastuussa hänen isänsä kuolemasta.

Stunned by her good looks, opponents often underestimate Chun Li's ability and find themselves flattened by a few well placed kicks. Chun Li's quest for justice guides her life, but at heart she is still a young girl who yearns to live a normal life.

SPECIAL MOVES

① Lightning Kick

Years of training has allowed Chun Li to develop a series of powerful kicks which strike so quickly that all that is visible is the blue blur of her moving feet.

Press any kick button repeatedly

Chun Lis Gegner, die von ihrer tollen Figur wie benommen sind, unterschätzen oft ihre Fähigkeiten und finden sich durch ein paar gut plazierte Tritte schnell aufs Kreuz gelegt. Chun Lis Suche nach Gerechtigkeit bestimmt ihr Leben, doch tief in ihrem Herzen ist sie immer noch ein junges Mädchen, das sich danach sehnt, ein normales Leben zu führen.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Blitztritt

In zwei Jahren intensiven Trainings hat sich Chun Li eine Reihe wirkungsvoller Tritte angeeignet, die so schnell ausgeführt werden, daß man ihre Füße nur noch verschwommen als blauen Schatten wahrnimmt.

Drucken Sie eine der Tritt-Tasten mehrmals.

Surpris par sa beauté, ses adversaires sous-estiment souvent ses capacités et se retrouvent aplatis par quelques coups de pied bien placés. En quête de justice, Chun Li reste toutefois en son for intérieur une jeune fille aspirant à une vie normale.

COUPS SPÉCIAUX

① Le coup de pied foudroyant

Des années d'entraînement ont permis à Chun Li de mettre au point une série de coups de pied puissants qu'elle assène avec une telle vitesse que l'image de son pied en mouvement semble floue.

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de coup de pied

Pasmados por su belleza, los contrincantes por lo general desestiman la habilidad de Chun Li y se encuentran aplastados por unas cuantas patadas bien situadas. El deseo de hacer justicia conduce la vida de Chun Li, pero de corazón es todavía una chica joven que anhela llevar una vida normal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Patada relámpago

Años de entrenamiento han permitido a Chun Li desarrollar una serie de potentes patadas las cuales golpean tan rápidamente que lo único que se ve de ellas es la imagen azul borrosa de su pie en movimiento.

Presione cualquier botón de patadas repetidamente

①

Sbalordit per la sua bellezza gl avversar spesso sottovalutano l abilità d Chun Li e si ritrovano atterrati con pochi calc ben piazzati La vita di Chun Li è guidata dalla sete di giustizia ma in fondo è ancora una giovane fanciulla che desidererebbe ardentemente vivere una vita normale

MOSSE SPECIALI

① Lightning Kick (Calcio fulminante)

Anni d allenamento hanno permesso a Chun Li di elaborare una serie d potenti calci sferrati così velocemente che tutto quello che si riesce a vedere è un'immagine blu sfocata del suo piede in movimento

Premi ripetutamente uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci.

Motståndarna blir ofta blåndade av hur bra hon ser ut och underskattar hennes förmåga till s de plötsligt blir krossade av ett par väl riktade sparkar Det är Chun Lis kamp efter rättvisa som styr hennes liv men innerst inne är hon fortfarande en vanlig ung tjej som vill leva ett normalt liv

SPECIALRÖRELSER

① Blixtsparkar

Genom att träna åratal har Chun L utvecklat en kraftfull serie sparkar som går så fort att det bara flimrar för ögonen.

Tryck upprepade gånger på vilken sparkknapp som helst

Omdat Chun Li een schoonheid is, worden haar vaardigheden noga eens onderschat, met het gevolg dat haar tegenstanders door enkele goed gep aatste trappen gevloerd worden voordat zij daar erg in hebben Het leven van Chun Li wordt geleid door haar drang naar rechtvaardigheid. maar van binnen is ze nog altijd een jong meis e dat liever een gewoon leven wil leiden.

SPECIALE BEWEGINGEN

① Verlichtende trap

Door jarenlange training heeft Chun Li een reeks krachtige trappen ontwikkeld waarmee ze zo snel toeslaat dat je alleen nog maar de blauwe waas van haar bewegende voeten ziet.

Druk met herhaling op een willekeurige trapknop

Chun Lin hahkeän ulkokuoren hämäämä vastustajat usein aliarvioivat hänen taitonsa ja tulevat muutaman hyvin suunnatun potkun tyrmäämä ksi. Totuudenetsintä ohjaa Chun Lin elämää mutta sydämessään hän on edelleen nuori tyttö joka haluaa elää normaalia elämää.

ERIKOISLIIKKEET

① Salamapotku

Vuosien harjoittelun tuloksena Chun Li on kehittänyt voimakkaiden potkujen sarjan joka iskee niin nopeasti että hänen ikkuvat jalkansa ovat kuin yhtä sinistä utua

Paina mitä tahansa potkunäppäintä toistuvasti

② Whirlwind Kick

Defying gravity, Chun Li flips upside down and spins around like a top. Using her powerful legs to lift her and keep her aloft, Chun Li can now execute the Whirlwind Kick off walls and even in mid-air!

Using the control pad, press ↓ and hold it for 1 second. Then simultaneously press ▙ and push any kick button.

To do the Whirlwind Kick in mid-air, press ↓ and hold it for 1 second. Then simultaneously press ▙ and push any kick button. Timing is critical to executing this move.

② Wirbelwind-Tritt

Der Schwerkraft spottend stellt sich Chun Li auf den Kopf und dreht sich wie ein Kreisel. Indem sie ihre kraftvollen Beine wie einen Propeller benutzt, um vom Boden abzuheben und in der Schwebe zu bleiben, kann Chun Li nun den Wirbelwind-Tritt von Wänden aus und sogar mitten in der Luft ausführen!

Halten Sie die Richtungstaste 1 Sekunde lang in die Richtung ↓ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▙, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten.

Um den Wirbelwind-Tritt in der Luft auszuführen, halten Sie die Richtungstaste 1 Sekunde lang in die Richtung ↓ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▙, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten. Exaktes Timing ist wichtig bei der Ausführung dieser Bewegung.

② Le coup de pied tourbillon

Défiant les lois de la pesanteur, Chun Li se dresse sur sa tête et tourne comme une toupie. Utilisant ses jambes puissantes pour se soulever et se tenir en l'air, Chun Li peut exécuter le coup de pied tourbillon sur des murs et même en l'air.

Sur la manette, appuyez sur ↓ pendant une seconde. Appuyez ensuite simultanément sur ▙ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

Pour lancer un coup de pied tourbillon en l'air, appuyez sur ↓ pendant une seconde. Appuyez ensuite simultanément sur ▙ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Une bonne synchronisation est essentielle pour bien exécuter ce coup.

② Patada de torbellino

Desafiando a gravedad, Chun Li salta poniéndose con la cabeza hacia abajo y gira como una peonza. Utilizando sus potentes piernas para elevarse y mantenerse en alto, Chun Li puede ahora ejecutar la patada de torbellino sin las paredes e incluso en medio del aire.

Utilizando el controlador, presione ↓ y manténgalo presionado durante 1 segundo. Luego, presione simultáneamente ▙ y pulse cualquier botón de patadas.

Para dar la patada de torbellino estando en el aire, presione ↓ y manténgalo presionado durante 1 segundo. Luego, presione simultáneamente ▙ y pulse cualquier botón de patadas. El tiempo es crítico a la hora de ejecutar este movimiento.

②

② Whirlwind Kick (Calcio a tromba d'aria)

Sfidando la forza di gravità, Chun Li si capovolge a testa in giù ed incomincia a girare su se stessa come una trottola. Usando le sue potenti gambe per sollevarsi e tenersi in aria, Chun Li può ora eseguire il Whirlwind Kick lontano dalle pareti e perfino a mezz'aria!

Usando il Control Pad, premi per 1 secondo ↓. Quindi premi contemporaneamente ← ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci!

Per eseguire il Whirlwind Kick a mezz'aria, premi per 1 secondo ↓. Quindi premi contemporaneamente ← ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci. Per l'esecuzione di questa mossa è critico il sincronismo

② Virwelvindaspark

Chun Li kan trotsa gravitationen, hoppa upp och vända runt i luften och virvla runt som en snurra. Med sina starka ben som lyfter upp henne och håller henne uppe kan Chun Li nu utföra virvelvindsparkar från väggar och till och med svävande mitt i luften!

Tryck D-knappen mot ↓ på kontrollplatten och håll den där i 1 sekund. Tryck sedan D-knappen mot ← och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst.

Om du vill utföra en virvelvindsspark mitt i luften så tryck D-knappen mot ↓ och håll den där i 1 sekund. Tryck sedan D-knappen mot ← och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst. Timingen är ytterst viktig när du utför den här rörelsen

② Werveltrap

Chun Li trekt zich niets aan van zwaartekracht. Ze gaat moeiteloos op de kop staan en draait zich als een tol in het rond. Door gebruikmaking van haar krachtige benen om zichzelf van de grond te krijgen en zwevende te houden, kan Chun Li vanaf de muur een werveltrap uitvoeren, en zelfs wanneer zij in de lucht zit!

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ↓ en houd je deze 1 seconde ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ← en een willekeurige traptoets.

Om de werveltrap vanuit de lucht te kunnen uitvoeren, druk je op ↓ en houd je deze 1 seconde ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ← en een willekeurige traptoets. Om deze beweging te kunnen uitvoeren, is een goede timing van doorslaggevend belang

② Pyörrepotku

Pa novoimaa ilmalen Chun Li pyörahtää ylösalaisin ja pyörii ympäri kuin hyrrä. Käyttämällä voimakkaita ja kojaan Chun Li voi nousta ilmaan ja hän voi nyt tehdä pyörrepotkun seinistä käsin ja jopa keskellä ilmalennon!

Pidä ohjauslaipan ↓ -näppäin painettuna 1 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ← -näppäintä ja jotain mitä tahansa potkunäppäintä.

Tehdäksesi pyörrepotkun keskellä ilmalennon, paina ↓ -näppäintä ja pidä se painettuna 1 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ← -näppäintä ja jotain mitä tahansa potkunäppäintä. Ajoitus on tärkeää tämän liikkeen suorittamisessa.

③ Fireball

By tapping her chi, Chun Li has learned to unleash her own version of the fireball. Not containing the raw power or speed of Ken or Ryu's fireball, Chun Li's version of the fireball still packs a punch.

Using the control pad, press ◄ ▲ ▼ ◄ ► in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

③ Feuerball

Durch Anzapfen ihrer Chi-Kraft hat Chun Li gelernt, ihre eigene Version des Feuerballs loszulassen. Dieser Feuerball besitzt zwar nicht die schiere Wucht oder Geschwindigkeit von Kens oder Ryus Exemplar, verfügt aber dennoch über genügend Schlagkraft.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ◄ ▲ ▼ ◄ ►, und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

③ Boule de feu

Chun Li a appris à déclencher sa propre version de boule de feu. Si elle n'est pas aussi puissante que celles de Ken ou de Ryu, elle est néanmoins très efficace.

Sur la manette, appuyez sur ◄ ▲ ▼ ◄ ► en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

③ Bola de fuego

Golpeteándose su pa ma, Chun Li ha conseguido desarrollar su propia versión de la bola de fuego. Sin poseer la fuerza bruta o velocidad de la bola de fuego de Ken o de Ryu, la versión de la bola de fuego de Chun Li todavía atesta un gran golpe.

Utilizando el controlador, presione ◄ ▲ ▼ ◄ ► en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

③

③ Fireball (Palla di fuoco)

Attingendo da a sua energ a nteriore. Chun Li ha imparato a spr gionare la sua versione del a pa la di fuoco. Pur non contenendo la grezza potenza o la velocità delle pa e di fuoco di Ken e di Ryu, la versione della pal a di fuoco di Chun Li ha comunque l'effetto d un bel pugno

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ◄◣▼◢► e premi uno qualsiasi dei pulsanti per lirare pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D

③ Eldklot

Chun Li har lärt sig utnyttja sin ch för att skicka väg s n egen sorts eldklot. Chun Lis e dklot har inte samma råstyrka eller höga hastighet som Kens eller Ryus eldklot, men de har en rätt ordentlig slagkraft för det

Tryck D-knappen mot ◄◣▼◢► i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordat rörelsen med D-knappen

③ Vuurbal

Chun Li heeft haar eigen versie van de vuurbal weten te ontwikkelen. Hoewel deze niet de kracht of snelheid van de vuurbal van Ken of Ryu heeft, is het resultaat van haar vuurbal uitermate bevredigend

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ◄◣▼◢► , en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

③ Tulipallo

Käyttämällä oh -vo maansa Chun Li on opp nut tekemään omaan versionsa tul pallosta. Chun Lin tulipa olla e ole Kenin ,a Ryun tulipallon raakaa voimaa eikä nopeutta, mutta se iskee silti lujaa

Paina ohjeuslaipan ◄◣▼◢► nuolia yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä, kun lopetat suuntanappaimen painamisen

Zangief

Date of Birth: 6-1-1956
Height: 7'
Weight: 256 lbs.
Blood Type: A
Nationality: Russian

Many believe that Zangief entered the tournament out of his fierce respect for his country, but they are only partially correct. Zangief loves his country, but he loves to stomp on his opponents even more. What else would you expect from a man who wrestles bears for fun?

Zangief

Geburtsdatum: 01.06.1956
Größe: 213 cm
Gewicht: 116 kg
Blutgruppe: A
Nationalität: Russe

Viele glauben, daß sich Zangief aus reiner Vaterlandsliebe zur Teilnahme an dem Turnier angemeldet hat, doch sie haben nur zum Teil recht. Zangief liebt zwar sein Land, aber er liebt es noch viel mehr, seine Gegner in den Boden zu stampfen. Was würde man anderes von einem Mann erwarten, der zum Spaß mit Bären ringt?

Zangief

Date de naissance : 1/5/1956
Taille : 2,13 m
Poids : 116 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : Russe

Beaucoup pensent que Zangief prend part au tournoi pour la gloire de son pays. Ceci n'est que partiellement vrai. Zangief aime son pays. Mais il aime surtout taper sur ses adversaires. Qu'espérer d'autre d'un homme qui se mesure aux ours par plaisir ?

Zangief

Fecha de nacimiento: 1-6-1956
Altura: 2,13 metros
Peso: 116 kg
Grupo sanguíneo: A
Nacionalidad: Rusa

Muchos creen que Zangief entró en el torneo guiado por su feroz respeto hacia su país, pero esto no es enteramente correcto. Zangief adora su país, pero le gusta machacar a patadas a sus contrincantes aún más. ¿Qué otra cosa se puede esperar de un hombre que se bate con osos por diversión?

ZANGIEF

Data di nascita: 1/6/1956
Altezza: 2,13 m
Peso: 116 Kg
Gruppo sanguigno: A
Nazionalità: Russa

Molti credono che Zangief sia entrato nel torneo per vivere rispetto per la sua nazione ma solo in parte hanno ragione. Zangief ama il suo paese, ma ama ancora di più ca pestare i suoi avversari. Che altro vi potreste aspettare da un uomo che per divertimento lotta con gli orsi?

Zangief

Födelsedatum: 1956-06-01
Längd: 213 cm
Vikt: 116 kg
Blodgrupp: A
Nationalitet: Ryss

Många kbillar sig att Zangief har gått med i turneringen av stolthet över sitt land, men de har bara delvis rätt. Zangief älskar visserligen sitt foster and men han tycker ännu bättre om att göra mos av s na motståndare. Vad skulle man annars kunna förvänta sig av en man som brukar brottas med björnar för att det är kul?

Zangief

Geboortedatum: 1-6-1956
Lengte: 2,13 m
Gewicht: 116 kg
Bloedgroep: A
Nationaliteit: Rus

Veel mensen geloven dat Zangief uit eerbied voor zijn vaderland meedoet aan het toernooi, maar dat klopt n et helemaal. Zangief houdt weliswaar van zijn vaderland, maar hij doet niets liever dan flink op zijn tegenstanders los te slaan. Wat kun je ook verwachten van iemand die voor zijn plezier met beren worstelt?

Zangief

Syntymäaika: 1.6. 1956
Pituus: 213 cm
Paino: 116 kg
Veriryhmä: A
Kansallisuus: Venäläinen

Monet uskovat, että Zangief liitty turnaukseen kiihkeästä kunnioituksesta maataan kohtaan, mutta he ovat vain osittain oikeassa. Zangief rakastaa maataan, mutta vietä enemmän hän nauttii vastustajiensa murskaamisesta. Mitä muuta voikaan odottaa mieheltä, joka huvikseen painii karhujen kanssa?

Good natured, with a great sense of humor. Zangief loves to fight. He left the Russian Wrestling Federation because of the lack of competition and now seeks suitable opponents wherever he can find them. Totally fearless, Zangief is more than willing to walk into a punch as long as he can grab his opponent and drive them into pavement with his Spinning Pile Driver.

SPECIAL MOVES

① Spinning Clothesline

Spinning around with his arms held outstretched, the Spinning Clothesline will knock senseless anyone who wanders into it.

Press all punch buttons simultaneously
(Any two punch buttons will work also.)

①

Zangief ist gutmütig, hat viel Sinn für Humor und kämpft gern. Aus Mangel an Konkurrenz ist er aus dem russischen Ringerbund ausgetreten, und nun sucht er passende Gegner, wo immer er sie finden kann. Das Wort Furcht kennt er nicht, und er ist nur zu gern bereit, in eine geballte Faust hineinzurennen, solange er sich seinen Gegner schnappen kann und ihn mit seinem rotierenden Rammhammer in das Pflaster stampfen kann.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Rotierende Wäscheleine

Indem er sich mit ausgestreckten Armen um sich selbst dreht, schlägt Zangief mit dieser rotierenden Wäscheleine jeden bewußtlos, der in diesen Bereich hineingeht.

Drücken Sie alle Schlag-Tasten gleichzeitig
(Zwei beliebige Schlag-Tasten tun's auch.)

Enjoué, ayant un grand sens de l'humour, Zangief aime se battre. Après qu'il ait quitté la Fédération russe de lutte car il n'y trouvait plus d'adversaires assez forts. Il les cherche maintenant là où il peut les trouver, ignorant la peur, Zangief ne demande qu'à se bagarrer et toutes les occasions sont bonnes pour attraper son adversaire et l'entraîner sur le trottoir avec son pilon rotatif.

COUPS SPÉCIAUX

① La corde rotative

Pour le coup de la corde rotative, Zangief pivote sur lui-même avec les bras tendus. Ceci met K.O. quiconque s'approche de trop près.

Appuyez sur tous les boutons de coup de poing simultanément
(Ou sur deux boutons quelconques de coup de poing.)

Bonachón, con un gran sentido del humor, a Zangief le encanta pelear. Abandonó la federación de lucha libre rusa por falta de competición y ahora busca contrincantes dignos de competir con él dondequiera que los pueda encontrar. Desprovisto totalmente de temor, Zangief se encuentra siempre más que deseoso de enfrentarse a un puñetazo siempre que con ello pueda agarrar a su contrincante y lanzarlo contra el suelo con su maza rotaria.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Soga rotatoria

Girando en círculos con sus brazos extendidos, la soga rotatoria dejará sin sentido a cualquiera que se atreva a acercársele.

Presione todos los botones de puñetazos simultáneamente
(Dos botones cualesquiera de puñetazos funcionarán igualmente.)

Di buona indole, con un gran senso dell'umorismo, Zangief adora combattere. Lasciò la Federazione di Lotta Russa per via della mancanza di competizione ed ora cerca avversari adatti ovunque li può trovare. Assolutamente privo di paura, Zangief è più che disposto ad andare a prendersi un pugno pur di poter afferrare l'avversario ed infilarlo nel pavimento con il suo Spinning Pile Driver.

[illegible]

① **Spinning Clothesline (Braccia tese in rotazione)**

Ruotando su se stesso con le braccia tese in fuori, il Spinning Clothesline farà perdere i sensi a chiunque vi si avventuri.

Premi contemporaneamente tutti i pulsanti per tirare i pugni.
(Funzionerà anche premendo una qualsiasi coppia di pulsanti per i pugni.)

Zangief är en glad typ med ett stort sinne för humor och han älskar att slåss. Han trädde ut ur det ryska brottningsförbundet för att motståndet var för dåligt och nu letar han efter lämpliga motståndare varhelst han kan finna dem. Zangief är fullständigt orädd och har inget alls emot att kriva rakt in i en stjärnsmäll så länge han bara kan grabba tag i sina motståndare och borra ner dem i asfalten med sin snurrande stångjärnshammare.

SPECIALRÖRELSER

① **Snurrande trättlina**

Zangief snurrar runt med armarna sträckta rakt ut och slår alla som går på honom medvetslösa.

Tryck på alla slagknapparna samtidigt.
(Det räcker med att bara trycka på två slagknappar.)

Zangief is goed van aard, heeft een fantastisch gevoel voor humor en vindt het heerlijk om te vechten. Vanwege een gebrek aan concurrentie is hij uit de Russische Worstelfederatie gestapt. Nu is hij op zoek naar geschikte tegenstanders, waar ook maar ter wereld. Zangief kent geen vrees en is graag bereid in een slag te lopen zolang hij zijn tegenstander maar kan beetpakken en hem met zijn draaiende hamachine het asfalt kan inslaan.

[illegible]

① **Draaiende waslijn**

Met de draaiende waslijn, waarbij hij met uitgestrekte armen in het rond draait, wordt iedereen die hierin loopt bewusteloos geslagen.

Druk tegelijkertijd alle slagtoetsen in.
(Twee willekeurige slagtoetsen is ook voldoende.)

Hyväluonteisella Zangiefilla on mahtava huumorintaju ja hän rakastaa kunnon tappelua. Hän jätti Venäjän painiliiton, koska siellä ei ollut hänelle tarpeeksi vastusta. Nyt hän etsi sopivia vastustajia kaikkialta. Täysin peloton Zangief kävelee tyynesti päin nyrkkiä, jos tämä auttaa häntä saamaan otteen vastustajasta ja paiskaamaan tämän katuun pyörivällä paalujuntalla.

[illegible]

① **Pyörivä pyykkinaru**

Pyörimällä ympäri kädet ojennettuina Zangiefin pyörivä pyykkinaru tyrmää tiedottomaksi kenet tahansa, joka astuu lähelle.

Paina kaikkia iskunäppäimiä yhtaaikaisesti.
(Minkä tahansa kahden iskunäppäimen painaminen riittää.)

② Turbo Spinning Clothesline

Spinning around with his arms held outstretched, the Turbo Spinning Clothesline doesn't last as long as the Spinning Clothesline, but it moves a lot quicker. And it also prevents Zangief from being hit below the belt.

Press all kick buttons simultaneously (Any two kick buttons will work also.)

② Rotierende Turbo-Wäscheleine

Die rotierende Turbo-Wäscheleine, bei der sich Zangief ebenfalls mit ausgestreckten Armen dreht, dauert nicht so lange wie die rotierende Wäsche eine, dafür rotiert sie aber viel schneller. Außerdem schützt sie Zangief vor Treffern unterhalb der Gürtellinie.

Drücken Sie alle Tritt-Tasten gleichzeitig (Zwei beliebige Tritt-Tasten tun es auch.)

② La corde turbo-rotative

Pour la corde turbo-rotative, Zangief pivote également avec les bras tendus. Ce coup dure moins longtemps que celui de la corde rotative, mais il est beaucoup plus vif. Il protège également Zangief contre les coups au-dessous de la ceinture.

Appuyez sur tous les boutons de coup de poing simultanément (Ou sur deux boutons quelconques de coup de poing.)

② Soga turbo rotatoria

Girando en círculos con sus brazos extendidos, la soga turbo rotatoria no dura tanto tiempo como la soga rotatoria, pero gira mucho más rápida. Y evita también que Zangief pueda ser golpeado por debajo del cinturón.

Presione todos los botones de patadas simultáneamente (Dos botones cualesquiera de patadas funcionarán igualmente.)

②

② Turbo Spinning Clothesline
(Braccia tese in turbo-rotazione)

Ruotando su se stesso con la braccia tese in fuori, il Turbo Spinning Clothesline non dura quanto lo Spinning Clothesline, ma funziona molto più velocemente. Imped sce inoltre che Zanglef venga colpito sotto la cintura.

Premi contemporaneamente tutti i pulsanti per tirare i calci.
(Funzionerà anche premendo una qualsiasi coppia di pulsanti per i calci.)

② Snurrande turbo-tvättlina

Även här snurrar Zanglef runt med armarna rakt utsträckta. Den snurrande turbo-tvättlinan varar inte lika länge som den vanliga snurrande tvättlinan men den rör sig mycket fortare. Den förhindrar dessutom att Zanglef blir träffad under bättet.

Tryck på alla sparkknapparna samtidigt
(Det räcker med att bara trycka på två sparkknappar.)

② Draaiende waslijn met turbo

De draaiende waslijn met turbo waarbij hij met uitgestrekte armen in het rond draait, duurt weliswaar niet zolang als de gewone draaiende waslijn, maar is wel veel sneller. Ook wordt hiermee voorkomen dat Zanglef beneden de gordel wordt geraakt.

Druk tegelijkertijd alle traptoetsen in
(Twee willekeurige traptoetsen is ook voldoende.)

② Pyörivä turbopyykkinaru

Pyör mällä ympäri kädet ojennettuina Zang ef aikaansaa pyör vän turbopyykkinarun, joka ei kestä yhtä kauan kuin pyörivä pyykkinaru, mutta se liikkuu paljon nopeammin. Se torjuu myös iskul jotka kohdistuvat Zang efin vyön alle.

Paina kaikkia potkunäppäimiä yhtäaikaisesti
(Minkä tahansa kahden potkunappäimen painaminen riittää.)

③ Spinning Pile Driver
After grabbing his opponent and flipping them upside down, Zangief leaps into the air. Spinning around like a top, Zangief then drills his opponent head first into pavement as they land.

Press the D-Button in a 360 degree rotation and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion. The 360 degree rotation on the D-Button must be done very quickly or Zangief will not do the move.

③ Rotierender Rammhammer
Nachdem sich Zangief seinen Gegner geschnappt und ihn auf den Kopf gestellt hat, springt er mit ihm in die Luft. Indem er sich wie ein Kreisel dreht, bohrt er seinen Gegner bei der Landung mit dem Kopf zuerst ins Pflaster.

Führen Sie eine 360-Grad-Bewegung mit der Richtungstaste aus und drücken Sie eine der Schlag-Tasten. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstaste-Bewegung erreichen. Die 360-Grad-Drehung der Richtungstaste muß sehr schnell erfolgen, da Zangief sonst die Bewegung nicht ausführt.

③ Le pilon rotatif
Après avoir saisi et retourné son adversaire tête en bas, Zangief saute en l'air. Pivotant sur lui-même comme une toupie, Zangief pilonne son adversaire tête la première contre le trottoir.

Appuyez sur le bouton D en faisant une rotation de 360 degrés, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D. La rotation de 360 degrés du bouton D doit être effectuée très rapidement. Autrement Zangief ne se déplacera pas.

③ Maza rotatoria
Después de agarrar a su contrincante y darle la vuelta, Zangief salta al aire con él. Rotando como una peonza, Zangief taladra entonces el suelo con la cabeza del contrincante según aterrizan rotando.

Presione el botón D girándolo 360 grados y presione cualquier botón de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D. El giro de 360 grados del botón D deberá hacerse muy rápidamente o de lo contrario Zangief no realizará el movimiento.

③

③ Spinning Pile Driver (Martello pneumatico rotante)

Dopo aver afferrato sul avversario ed averlo rivoltato a testa in giù Zangief salta in alto. Ruotando come una trottola, Zangief trapana il suo avversario nel pavimento al momento de atterraggio.

Premi il Pulsante-D seguendo una rotazione di 360 gradi, poi premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per i pugni quando arrivi alla fine del movimento del Pulsante-D. La rotazione di 360 gradi del Pulsante-D deve essere effettuata ***molto*** *velocemente, altrimenti Zangief non eseguirà il movimento*

⑤ Snurrande stångjärnshammare

Först grabbar Zang ef tag i motståndaren och vänder upp och ned på honom och sedan hoppar han upp i luften snurrar runt, och borrar ner motståndaren med huvudet först i asfalten när de landar

Tryck runt D-knappen ett helt varv och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen. Varvet med D-knappen måste utföras ***mycket*** *fort annars utför inte Zangief specialrörelsen*

③ Drasiende hekmachine

Nadat hij zijn tegenstander heeft beetgepakt en hem op zijn kop heeft gezet, spring Zangief de lucht in. Terwijl hij als een tol in het rond draait, boort hij zijn tegenstander met diens hoofd het asfalt in, wanneer deze de grond raakt

Druk de R-toets met een draai van 360 graden, en druk op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets met meer verder gaat. De draai van de R-toets met 360 graden moet ***zeer*** *snel worden uitgevoerd, omdat Zangief anders de beweging niet zal uitvoeren*

⑤ Pyörivä paalujuntta

Napattuaan kiinni vastusta,astaan ja käännettyään hänet ylösalaisin. Zangief hyppää ilmaan. Zangief pyörii kuin hyrrä ja poraa vastustajansa pää edellä katuun heidän laskeutuessaan

Paina suuntanäppäintä 360 asteen pyörivällä liikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä kun lakkaat painamasta suuntanäppäintä. Suuntanäppäintä on pyöritettävä ***erittäin*** *nopeasti, jotta Zangief onnistuisi liikkeessään*

Dhalsim

Date of Birth: 11-22-1952
Height: 5'10"
Weight: 107 lbs.
Blood Type: O
Nationality: Indian

Over the course of his life, Dhalsim has sought to unify his mind, body and soul through the discipline of Yoga. Now as he nears his goal, Dhalsim must test himself and his skills before he can rise to a higher state of consciousness.

[illegible]

Geburtsdatum: 22.11.1952
Größe: 178 cm
Gewicht: 49 kg
Blutgruppe: O
Nationalität: Inder

Während seines ganzen Lebens hat sich Dhalsim bemüht, Geist, Körper und Seele durch die Disziplin von Yoga zu vereinen. Nun, da er sich seinem Ziel nähert, muß Dhalsim sich und sein Können testen, bevor er zu einer höheren Stufe des Bewußtseins aufsteigen kann.

Dhalsim

Date de naissance 22/11/1952
Taille 1,78 m
Poids 49 kg
Groupe sanguin O
Nationalité Indienne

Tout au long de sa vie, Dhalsim a cherché à unifier son esprit, son corps et son âme par la pratique du Yoga. Aujourd hui, près d'atteindre son but, Dhalsim doit tester ses techniques pour pouvoir passer à un état de conscience supérieur

[illegible]

Fecha de nacimiento: 22-11-1952
Altura: 1,78 metros
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: O
Nacionalidad: Hindú

Durante el curso de su vida, Dhalsim ha aspirado unificar su mente, cuerpo y alma a través de la disciplina del yoga. Ahora cuando casi ha alcanzado su objetivo, Dhalsim tiene que probarse a sí mismo y también sus talentos antes de poder alcanzar otros conocimientos superiores de la mente

Dhalsim

Date di nascita:	**22/11/1952**
Altezza:	**1,78 m**
Peso:	**49 Kg**
Gruppo sanguigno:	**O**
Nazionalità:	**Indiana**

Nel corso della sua vita, Dhalsim ha cercato di unificare la mente, il corpo e l'anima attraverso la disciplina dello Yoga. Ora, nell'approssimarsi al suo obiettivo, Dhalsim deve mettere alla prova se stesso e le sue doti prima di poter elevarsi ad un più alto stato di coscienza.

Dhalsim

Födelsedatum:	**1952-11-22**
Längd:	**178 cm**
Vikt:	**49 kg**
Blodgrupp:	**O**
Nationalitet:	**Indier**

I hela sitt liv har Dhalsim försökt förena sin kropp och sin själ genom att träna yoga. Nu närmar sig Dhalsim sitt mål, men han måste testa sig och sina förmågor innan han kan stiga till nästa medvetandenivå.

Dhalsim

Geboortedatum:	**22-11-1952**
Lengte:	**1,78 m**
Gewicht:	**49 kg**
Bloedgroep:	**O**
Nationaliteit:	**Indier**

Reeds zijn hele leven lang streeft Dhalsim ernaar door middel van joga zijn geest, lichaam en ziel met elkaar te verenigen. Nu hij dat doel bijna heeft bereikt, moet Dhalsim zichzelf en zijn vaardigheden testen voordat hij een hoger bewustzijnsniveau kan bereiken.

Dhalsim

Syntymäaika:	**22.11. 1952**
Pituus:	**178 cm**
Paino:	**49 kg**
Veriryhmä:	**O**
Kansallisuus.	**Intialainen**

Elämänsä aikana Dhalsim on pyrkinyt yhdistämään mielensä, ruumiinsa ja sielunsa joogaharjoituksien [illegible]. Nyt kun hän lähestyy päämääräänsä, Dhalsimin on pantava itsensä ja taitonsa koetuksille ennen kuin hän voi nousta korkeammalle tietoisuuden [illegible].

By control ng his mind and body, Dhalsim is able to extend his arms and legs great distances. However, Dhalsim s greatest sk ll is his patience. He knows that he does not stand a chance in a slugging match. Instead, he concentrates on us ng h s unique abi ties to keep his enemies at a distance and to slowly wear them down. While Dhalsim will do everyth ng necessary to win, he will never hurt his opponent more than necessary nor will he ever take another fighter s life.

SPECIAL MOVES

① Yoga Fire

By tapping mystica energies from deep within himself, Dhalsim can spit forth a ball of flame that incinerates anything t touches.

Using the control pad, press ↓↘→ in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

Durch die Kontrolle von Geist und Körper ist Dhalsim in der Lage, seine Arme und Beine über große Entfernungen auszustrecken. Doch Dhalsims größte Fertigkeit ist seine Geduld. Er weiß, daß er bei einem Schlagabtausch keine Chance hat. Statt dessen konzentriert er sich darauf, seine einmaligen Fähigkeiten zu benutzen, um seine Gegner auf Distanz zu halten und sie langsam zu zermürben. Während Dhalsim sein Bestes gibt, um zu gewinnen, würde er seinen Gegner nie mehr als notwendig verletzen und schon gar nicht das Leben eines anderen Kämpfers nehmen.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Yoga-Feuer

Indem er gehe mnisvolle Kräfte tief in seinem Inneren anzapft, kann Dhalsim einen Feuerball ausspucken, der alles verbrennt, was mit ihm in Berührung kommt.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↘→ und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Par le contrôle de son esprit et de son corps, Dhalsim peut déployer ses bras et ses jambes sur de grandes distances. Sa qualité principale est, toutefois, la patience. Dhalsim sait qu'il n'a aucune chance de réussir dans des combats où seule compte la force. Il utilise donc ses capacités exceptionnelles pour maintenir ses ennemis à distance et pour les user à petit feu. Bien que Dhalsim fasse tout pour gagner, il ne frappe jamais son adversaire plus qu'il n'est nécessaire et ne le tue jamais.

COUPS SPÉCIAUX

① Le feu yoga

Puisant une énergie mystique au plus profond de lui-même, Dhalsim peut cracher une boule enflammée qui incinère tout ce qu'elle touche.

Sur la manette, appuyez sur ↓↘→ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Mediante el control de su mente y cuerpo, Dhalsim puede extender sus brazos y piernas a grandes distancias. Sin embargo, su gran talento es la paciencia. Él sabe que carece de posibilidades ante un combate rápido. Por el contrario, se concentra en utilizar sus habilidades exclusivas para mantener a sus contrincantes a distancia y desgastarlos poco a poco. A pesar de que Dhalsim hará todo lo posible por ganar, nunca dañará a sus contrincantes más de lo necesario, y jamás quitará la vida a otro luchador.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Fuego yoga

Sacando energías místicas de lo más profundo de sí mismo, Dhalsim puede escupir una bola de llamas que incinerará cualquier cosa que toque.

Utilizando el controlador, presione ↓↘→ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Controllando la sua mente ed il suo corpo, Dhalsim è in grado di estendere i suoi arti a grande distanza. La più grande dote di Dhalsim è però la sua pazienza. Egli sa bene che non può concedere nessuna chance in un incontro il cui risultato si decide a suon di pugni. Al contrario, egli concentra le sue originali capacità per tenere i nemici a distanza e consumarli lentamente. Anche se farà di tutto per vincere, non farà del male all'avversario più di quanto basta, né toglierà mai la vita ad un altro lottatore.

[illegible]

① Yoga Fire (Fuoco Yoga)

Facendo ricorso alle energie mistiche nel suo profondo interiore, Dhalsim può sputare una palla di fiamme che incenerisce tutto quello che tocca.

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ↓↖← e poi premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento del Pulsante-D.

Genom att kontrollera sin själ och sin kropp kan Dhalsim sträcka ut sina armar och ben långa sträckor, men hans allra främsta tillgång är hans tålamod. Han vet att han inte har en chans i en ren knytnävskamp i stället koncentrerar han sig på att använda sina unika förmågor för att hålla motståndarna på avstånd och långsamt frötta ut dem. Dhalsim gör förstås allt han kan för att vinna kampen, men skadar aldrig en motståndare mer än vad som behövs, och skulle heller aldrig stå hjälpen motståndare.

SPECIALRÖRELSER

① Yoga-eld

Genom att utnyttja sin mystiska inre energi kan Dhalsim spotta ut en boll av eldsflammor som satter eld på allt som den kommer i kontakt med.

Tryck D-knappen mot ↓↖← i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

Door het beheersen van zijn geest en lichaam kan Dhalsim zijn armen en benen zeer ver uitstrekken. Zijn sterkste punt is echter zijn enorme geduld. Hij weet dat hij in een worstelwedstrijd geen enkele kans heeft. Daarom concentreert hij zich op zijn unieke vaardigheden om zijn vijanden op een afstand te houden en hen langzaam uit te putten. Hoewel Dhalsim al het nodige zal doen om te winnen, zal hij zijn tegenstander nooit onnodig pijn doen. Ook zal hij een andere vechter nooit van het leven beroven.

[illegible]

① Jogavuur

Door gebruik te maken van zijn geheimzinnige krachten die diep in hemzelf verborgen zitten, kan Dhalsim een bal vuur uitspuwen die alles in brandt zet, wat maar geraakt wordt.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↖← en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

Hallitsemalla mielensä ja ruumiinsa Dhalsim voi kurottaa kätensä ja jalkansa pitkälle. Dhalsimin suurin avu on kuitenkin hänen kärsivällisyytensä. Hän tietää, ettei hänellä ole voitonmahdollisuuksia nyrkkitappelussa. Sen sijaan hän keskittyy käyttämään ainutlaatuisia kykyjään pitääkseen viholliisensa kaukana ja väsyttää tämän vähitellen. Vaikka Dhalsim tekeekin mitä tahansa voittaakseen, hän ei koskaan vahingoita vastustajaansa enempää kuin on välttämätöntä eikä hän koskaan riistä toisen taiste ijan henkeä.

ERIKOISLIIKKEET

① Joogatuli

Käyttämällä syvällä itsessään olevaa salaperäistä energiaa Dhalsim voi syikeä loimuavan pallon, joka poittaa tuhkaksi kaiken, mihin se koskee.

Paina ohjauslaipan ↓↖← -nuolla yhtenäisellä kädenliikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

① Yoga Flame

Used for close attacks, Dhalsim can tap mystical energies to spew forth a cloud of flame.

Using the control pad, press ◄▲▼◄► in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

② Yoga Teleport

Not fully satisfied with his mastery of Yoga, Dhalsim's latest meditations have awakened in him the ability to teleport himself short distances. Able to do this at will, Dhalsim often appears in front of an opponent one moment and behind him the next.

① Yoga-Flamme

Bei Nahkampfattacken kann Dhalsim geheimnisvolle Kräfte anzapfen, um eine Flammenwolke auszuspucken.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ◄▲▼◄► , und drücken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drücken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

② Yoga-Teleport

Dhalsim ist nie ganz zufrieden mit seiner Yoga-Kunst. Daher haben seine neuesten Meditationen in ihm die Fähigkeit erweckt, sich über kurze Entfernungen zu teleportieren. Dhalsim ist nun in der Lage, diesen Trick nach Belieben auszuführen, so daß er von einem Moment zum anderen mal vor und mal hinter einem Gegner erscheint.

① La flamme yoga

La flamme yoga est précieuse pour les attaques rapprochées. Dhalsim peut puiser une énergie mystique pour cracher un nuage de flammes.

Sur la manette, appuyez sur ◄▲▼◄► en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

② La lévitation yoga

Encore insatisfait de sa maîtrise du Yoga, Dhalsim s'est livré à des méditations qui ont éveillé en lui la capacité de se transporter par lévitation sur de courtes distances. Pouvant faire cela à volonté, Dhalsim peut se trouver un instant devant son adversaire et un autre instant derrière lui.

① Llamarada yoga

Utilizada para ataques a corta distancia, Dhalsim puede sacar energías místicas para lanzar una nube de llamas.

Utilizando el controlador, presione ◄▲▼◄► en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

② Aparición yoga

Insatisfecho con sus maestrías de yoga, Dhalsim ha despertado en su ser la habilidad de transportarse repentinamente a sí mismo a cortas distancias. Con la posibilidad de realizar esta acción a su voluntad frecuentemente aparece en frente de su contrincante un momento y detrás del mismo al instante.

②

①

① Yoga Flame (Fiamma Yoga)
Usata negli attacchi ravvicinati Dhalsim riesce a ricorrere alle energie mistiche per vomitare una nuvola di fiamme

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ➡↘⬇↙⬅ e poi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento del Pulsante-D

① Yoga Teleport
(Tele-trasporto Yoga)
Non completamente sodd sfatto della sua padronanza dello Yoga, lo ultima meditazione d. Dhalsim hanno destato lo lui la capacità di tele-trasportarsi per brev distanze. In grado di esercitare questo potere su volontà, Dhalsim appare spesso di fronte all avversario per poi ritrovars dietro un istante dopo.

② Yoga-flammor
På nära håll kan Dhalsim utnyttja sin mystiska energi för att spy ut ett moln av eldeflammor

Tryck D-knappen mot ➡↘⬇↙⬅ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

③ Yoga-teleportering
Dha sim är ännu inte helt nöjd med sina yoga-förmågor, men på sistone har hans meditationer väckt upp en förmåga att teleportera sig själv korta sträckor. Eftersom han kan göra det när han vill kan Dhalsim befinna sig framför motståndaren i det ena ögonblicket och sedan bakom honom i nästa ögonblick

② Jogavlam
Dhalsim kan gehe mz-nnige krachten oproepen en een vlammenwolk uitepuwen die h , gebruikt voor aanvallen van dichtbij.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ➡↘⬇↙⬅ en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je alti,d op de slagtoets drukt wanneer de R-toets nlet meer verder gaat.

③ Joga-verplaatsing
Dhalsim s niet helemaal tevreden over de mate waarin hij de joga beheerst. Tijdens zijn laatste meditaties is duidelijk geworden dat h j zichzelf ongemerkt over een korte afstand kan verplaatsen. Omdat hi dit op elk gewenst ogenbl k kan doen, versch jnt Dhals m vaak het ene ogenblik vóór zijn tegenstander en het volgende ogenblik naast hem

③ Joogatiekki
Lähihyökkäystä varten Dhalsim voi käyttää salaperäistä energiaa sylkäistäkseen tul pilven.

Paina ohjauslaipan ➡↘⬇↙⬅ -nuolia yhtenäiseillä kädentikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä, kun lopetat suuntanäppäimen painamisen

③ Jooga-teleportti
Dhalsim e ole ollut täys n tyytyväinen joogan hallintaansa, mutta hänen viimeis mmät mietiskelynsä ovat tuoneet hänessä esiin kyvyn teleportoida tsensä lyhyen matkan päähän. Dhals m voi tehdä tämän halutessaan ja usein hän siirtyy vastusta,an edestä tämän taatse silmänräpäyksessä

To appear in front of your opponent:
Using the control pad, press ←↑↓ in one continuous motion and press all three punch buttons or all three kick buttons. (Any two punch buttons or any two kick buttons will work also.) Make sure you press the buttons as you reach the end of the D-Button motion.

Pressing the punch buttons will teleport you close to your opponent, while using the kick buttons will teleport you further away.

To appear behind your opponent:
Using the control pad, press →↑↘ in one continuous motion and press all three punch buttons or all three kick buttons. (Any two punch buttons or any two kick buttons will work also.) Make sure you press the buttons as you reach the end of the D-Button motion.

Pressing the punch buttons will teleport you close to your opponent, while using the kick buttons will teleport you further away.

Um vor dem Gegner zu erscheinen:
Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ←↑↓ , und drücken Sie anschließend alle drei Schlag- oder Tritt-Tasten. (Zwei beliebige Schlag- oder Tritt-Tasten tun's auch.) Drücken Sie die Tasten erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Wenn Sie die Schlag-Tasten drücken, werden Sie dicht an Ihren Gegner heran teleportiert, während Sie bei Verwendung der Tritt-Tasten weiter weg teleportiert werden.

Um hinter dem Gegner zu erscheinen:
Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen →↑↖ , und drücken Sie anschließend alle drei Schlag- oder Tritt-Tasten. (Zwei beliebige Schlag- oder Tritt-Tasten tun's auch.) Drücken Sie die Tasten erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

Wenn Sie die Schlag-Tasten drücken, werden Sie dicht an Ihren Gegner heran teleportiert, während Sie bei Verwendung der Tritt-Tasten weiter weg teleportiert werden.

Pour apparaître devant votre adversaire
Sur la manette, appuyez sur ←↑↓ en un mouvement continu, puis sur les trois boutons de coup de poing ou sur les trois boutons de coup de pied (ou sur deux boutons de coup de poing ou deux boutons de coup de pied). Appuyez sur ces boutons en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de poing, vous vous transportez près de votre adversaire. Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de pied vous êtes transportés plus loin de lui.

Pour apparaître derrière votre adversaire
Sur la manette, appuyez sur →↑↖ en un mouvement continu, puis sur les trois boutons de coup de poing ou les trois boutons de coup de pied (ou sur deux boutons de coup de poing ou deux boutons de coup de pied). Appuyez sur ces boutons en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de poing, vous vous transportez près de votre adversaire. Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de pied vous êtes transportés plus loin de lui.

Para aparecer enfrente de su contrincante
Utilizando el controlador, presione ←↑↓ en un movimiento continuo y presione los tres botones de puñetazos o los tres botones de patadas. (Dos cualesquiera de los botones de puñetazos o de patadas funcionarán igualmente.) Asegúrese de presionar los botones según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Si presiona los botones de puñetazos aparecerá cerca de su contrincante, por el contrario, si presiona los botones de patadas aparecerá alejado de él.

Para aparecer detrás del contrincante
Utilizando el controlador, presione →↑↖ en un movimiento continuo y presione los tres botones de puñetazos o los tres botones de patadas. (Dos cualesquiera de los botones de puñetazos o de patadas funcionarán igualmente.) Asegúrese de presionar los botones según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

Si presiona los botones de puñetazos aparecerá cerca de su contrincante, por el contrario, si presiona los botones de patadas aparecerá alejado de él.

Per apparire di fronte all'avversario:
Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ← ↓ → e poi premi tutti e tre i pulsanti per tirare i pugni o tutti e tre i pulsanti per tirare calci (Funzionerà anche premendo una qualsiasi coppia di pulsanti per i pugni, o una qualsiasi coppia di pulsanti per i calci.) Non dimenticarti di premere i pulsanti quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D

Premendo i pulsanti per i pugni, ti tele-trasporterai vicino all'avversario mentre premendo i pulsanti per i calci ti tele-trasporterai a distanza

Per apparire dietro all'avversario.
Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ← ↓ ← e poi premi tutti e tre i pulsanti per tirare i pugni o tutti e tre i pulsanti per tirare calci (Funzionerà anche premendo una coppia qualsiasi di pulsanti per i pugni, o una coppia qualsiasi di pulsanti per i calci.) Non dimenticarti di premere i pulsanti quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D

Premendo i pulsanti per i pugni, ti tele-trasporterai vicino all'avversario mentre premendo i pulsanti per i calci ti tele-trasporterai a distanza

Får att dyka upp framför motståndaren:
Tryck D-knappen mot ← ↓ → i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på alla tre slagknapparna eller alla tre sparkknapparna samtidigt (Det räcker med att bara trycka på två slagknappar eller två sparkknappar.) Var noga med att trycka på knapparna precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

Om du trycker på slagknapparna teleporteras du nära motståndaren och om du trycker på sparkknapparna teleporteras du längre bort.

Får att dyka upp bakom motståndaren.
Tryck D-knappen mot ← ↓ ← i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på alla tre slagknapparna eller alla tre sparkknapparna samtidigt (Det räcker med att bara trycka på två slagknappar eller två sparkknappar.) Var noga med att trycka på knapparna precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

Om du trycker på slagknapparna teleporteras du nära motståndaren och om du trycker på sparkknapparna teleporteras du längre bort.

Om vőór je tegenstander te verschijnen.
Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ← ↓ → en druk je op alle drie slagtoetsen of op alle drie traptoetsen. (Twee willekeurige slagtoetsen of twee willekeurige traptoetsen zijn ook voldoende.) Zorg dat je altijd op de toetsen drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat

Door indrukken van de slagtoetsen kom je ongemerkt vlakbij je tegenstander te staan, en door indrukken van de traptoetsen kom je ongemerkt verder van je tegenstander af te staan

Om achter je tegenstander te verschijnen:
Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ← ↓ ← en druk je op alle drie slagtoetsen of op alle drie traptoetsen. (Twee willekeurige slagtoetsen of twee willekeurige traptoetsen zijn ook voldoende.) Zorg dat je altijd op de toetsen drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat

Door indrukken van de slagtoetsen kom je ongemerkt vlakbij je tegenstander te staan, en door indrukken van de traptoetsen kom je ongemerkt verder van je tegenstander af te staan

Ilmestyäkseesi vastustajasi eteen:
Paina ohjauslaipan ← ↓ → -nuolia yhtenäisellä liikkeellä ja paina kaikkia kolmea iskunäppäintä tai kaikkia kolmea potkunäppäintä (Minkä tahansa kahden iskunäppäimen tai potkunäppäimen painaminen riittää.) Älä unohda painaa näppäimiä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

Iskunäppäinten painaminen vie sinut lähelle vastustajaa, kun taas potkunäppäinten käyttäminen teleportoi sinut kauemmaksi vastustajasta

Ilmestyäkseesi vastustajasi taakse:
Paina ohjauslaipan ← ↓ ← -nuolia yhtenäisellä liikkeellä ja paina kaikkia kolmea iskunäppäintä tai kaikkia kolmea potkunäppäintä (Minkä tahansa kahden iskunäppäimen tai potkunäppäimen painaminen riittää.) Älä unohda painaa näppäimiä, kun lopeta suuntanäppäimen painamisen

Iskunäppäinten painaminen vie sinut lähelle vastustajaa, kun taas potkunäppäinten käyttäminen teleportoi sinut kauemmaksi vastustajasta

Balrog

Date of Birth: 9-4-1968
Height: 6'3"
Weight: 252 lbs.
Blood Type: A
Nationality: American

A former heavyweight champion, Balrog was barred from professional boxing after he ignored the rules of the ring. Wild and aggressive, Balrog now makes a living brawling on the streets of Las Vegas and occasionally picks up a buck as hired muscle for M. Bison.

Subscribing to the theory that whoever hits the hardest wins, Balrog is all brawn and very little brain. While he can easily be outsmarted, few fighters have his strength and tenacity.

[illegible]

Geburtsdatum: 04.09.1968
Größe: 196 cm
Gewicht: 114 kg
Blutgruppe: A
Nationalität: Amerikaner

Balrog, ein ehemaliger Schwergewichtsmeister wurde vom professionellen Boxen ausgeschlossen nachdem er die Regeln des Rings ignoriert hatte. Der wilde und aggressive Balrog verdient sich nun seinen Lebensunterhalt mit Straßenkämpfen in Las Vegas und macht gelegentlich einen schnellen Dollar als angeheuerter Gorilla für M. Bison.

Balrog vertritt die Theorie, daß der gewinnt, der am härtesten zuschlägt. Der Kerl besteht tatsächlich fast nur aus Muskeln, aber in seinem Kopf hat er nur ein Spatzengehirn. Er kann zwar leicht überlistet werden, aber nur wenige Kämpfer können sich an Muskelkraft und Hartnäckigkeit mit ihm messen.

Balrog

Date de naissance : 4/9/1968
Taille : 1,96 m
Poids 114 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité Américaine

Ancien champion poids lourd, Balrog a été banni de la boxe professionnelle pour avoir ignoré les règles du ring. Violent et agressif, Balrog vit maintenant de bagarres dans les rues de Las Vegas, gagnant un dollar ou deux en louant sa force à M. Bison.

Persuadé que la victoire appartient au plus fort, Balrog est tout muscle et a peu de cervelle. Il n'est pas difficile de se montrer plus malin que lui, mais peu de lutteurs ont sa force et sa ténacité.

[illegible]

Fecha de nacimiento: 4-9-1968
Altura: 1,96 metros
Peso: 114 kg
Grupo sanguíneo: A
Nacionalidad: Estadounidense

Un antiguo campeón de los pesos pesados, Balrog fue expulsado del boxeo profesional por ignorar las reglas del ring. Salvaje y agresivo, Balrog se gana ahora la vida alborotando las calles de Las Vegas y de vez en cuando se gana algún dólar haciendo de matón para M. Bison.

Ateniéndose a la teoría de que el que pega más fuerte es el que gana, Balrog es todo músculo y muy poco cerebro. A pesar de que puede ser muy fácilmente engañado, pocos luchadores poseen su fuerza y tenacidad.

Balrog

Data di nascita:	**4/9/1968**
Altezza:	**1,96 m**
Peso:	**114 Kg**
Gruppo sanguigno:	**A**
Nazionalità:	**Americana**

Già campione dei pesi massimi, Balrog venne escluso dal a boxe professionale per aver ignorato le regole sul ring. Selvaggio ed aggressivo, Balrog è ora protagonista di vivaci zuffe per le strade di Las Vegas ed è occasionalmente al soldo di M. Bison come manovale.

Condividendo la teoria che chi picchia più forte vince, Balrog è tutto muscoli e poco cervello. Anche se può essere facilmente superato in astuzia, pochi lottatori sono dotati della sua forza e della sua tenacia.

Balrog

Födelsedatum:	**1968-09-04**
Längd:	**196 cm**
Vikt:	**114 kg**
Blodgrupp:	**A**
Nationalitet:	**Amerikan**

Balrog var tungviktsmästare innan han blev utesluten ur profiboxningsunionen för att han struntade i reglerna i ringen. Han är vild och aggressiv och livnär sig nuförtiden på att mucka gräl på gatorna i Las Vegas och bland extraknäcker han som torped åt M. Bison.

Balrog är övertygad om att den som står hårdast vinner och har massor av muskler men inte mycket till hjärna. Han är visserligen lätt att överlista, men det är inte många slagskämpar som har samma styrka och ihärdighet som han.

Balrog

Geboortedatum:	**4-9-1968**
Lengte:	**1,96 m**
Gewicht:	**114 kg**
Bloedgroep:	**A**
Nationaliteit:	**Amerikaan**

Balrog is een voormalig kampioen zwaargewicht. Omdat hij de spelregels van de ring aan zijn laars lapte, mag hij niet langer meedoen aan professionele bokswedstrijden. Balrog is wild en agressief en verdient nu met knokken de kost in Las Vegas, waar hij M. Bison beschermt.

Balrog is een vechtjas zonder veel hersenen. Hoe harder je slaat, des te sneller zul je winnen. Althans, dat denkt hij. Ook al is hij niet erg slim, er zijn er maar weinig die zo sterk en vasthoudend zijn als hij.

Balrog

Syntymäaika:	**4.9. 1968**
Pituus:	**196 cm**
Paino:	**114 kg**
Veriryhmä:	**A**
Kansallisuus:	**Amerikkalainen**

Balrog on ent nen raskaansarjan mestari, mutta hänet suljettiin pois ammattinyrkkeilystä, kun han lakkasi noudattamasta kehän sääntöjä. Vauhko ja riidanhalu nen Balrog ansa taee nyt ja pänsä tapa len Las Vegasin kaduilla ja tienaa toisinaan jonkun tantin M. Bisonin palkkaamana gorillana.

Balrog uskoo vankasti, että lujin lyöjä voittaa. Niinpä hän onkin paikkää lihasta aivotyön. Äädessä varsin vähälle. Vaikka Balrog onkin helposti höynäytettavissä, harva ja taistel jalla on yhtä paljon vo maa ja sitkeyttä kuin hänellä.

SPECIAL MOVES:

① Turn Punch
Turning his back to his opponent for a moment, Balrog will sprint forward and smash his opponent with a single devastating blow.

Press and hold all punch buttons or all kick buttons and then release. The longer you hold the buttons, the more powerful your punch will be.

② Dash Punch
Turning his back to his opponent for a moment, Balrog will sprint forward and smash his opponent with a lightning quick punch.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch or kick button. Punch buttons will cause a straight punch and kick buttons will cause an uppercut punch.

①

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Drehschlag
Bei diesem Schlag kehrt Balrog seinem Gegner für einen Moment den Rücken zu, sprintet dann vorwärts und zerschmettert seinen Gegner mit einem einzigen vernichtenden Schlag.

Halten Sie alle Schlag- oder Tritt-Tasten gedrückt, und lassen Sie sie dann los. Je länger Sie die Tasten gedrückt halten, desto wuchtiger ist der Faustheb.

② Anlauf-Schlag
Bei diesem Schlag kehrt Ba rog seinem Gegner für einen Moment den Rücken zu, sprintet dann vorwärts und zerschmettert seinen Gegner mit e nem blitzschnellen Faustheb.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ► und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag- oder Tritt-Tasten. Die Schlag-Tasten lösen eine Gerade aus während die Tritt-Tasten einen Aufwärtshaken liefern.

COUPS SPÉCIAUX

① Le coup de poing giratoire
Tournant un instant le dos à son adversaire, Balrog court en avant et le terrasse d'un seul coup dévastateur.

Appuyez de manière continue sur tous les boutons de coup de poing ou sur tous les boutons de coup de pied à la fois, puis relâchez-les. Plus vous gardez les boutons enfoncés, plus votre coup de poing est puissant.

② Le coup de poing expéditif
Tournant un instant le dos à son adversaire, Ba rog court en avant et terrasse son adversaire d'un seul coup de poing rapide comme un éclair.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. Les boutons de coup de poing donnent un coup de poing droit. Les boutons de coup de pied donnent un uppercut, c'est-à-dire un coup de poing de bas en haut.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Puñetazo giratorio
Dando la espalda a su contrincante durante un momento, Balrog saldrá disparado hacia adelante y derrumbará a su contrincante con un único golpe devastador.

Presione y mantenga presionados todos los botones de patadas o todos los botones de puñetazos y luego suéltelos. Cuanto más tiempo mantenga presionados los botones, más potente será el puñetazo.

② Puñetazo instantáneo
Dando la espalda a su contrincante durante un momento, Balrog saldrá disparado hacia adelante y derrumbará a su contrincante con un puñetazo de la rapidez de un rayo.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos o patadas. Los botones de puñetazos enviarán un puñetazo directo y los botones de patadas enviarán un puñetazo de gancho.

MOSSE SPECIALI

① Turn Punch (Pugno con rotazione)
Volgendo per un attimo la schiena all avversario, Ba rog scatterà in avanti e sbriciolerà il suo avversario con un solo devastante colpo

Tieni premuti tutti i pulsanti per i pugni o tutti i pulsanti per i calci e poi rilasciali. Più a lungo tieni premuti i pulsanti e più potente sarà il tuo pugno

② Dash Punch (Pugno di slancio)
Volgendo per un attimo la schiena al avversario, Balrog scatterà in avanti e sbriciolerà il suo avversario con un pugno dalla velocità fulminante

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ◄■ . Poi premi contemporaneamente ►■ ed uno qualsiasi dei pulsanti per i pugni o per i calci. I pulsanti per i pugni daranno luogo ad un pugno diretto e quelli per i calci provocheranno un pugno a montante

SPECIALRÖRELSER

① Vändslag
Balrog vänder ryggen åt motståndaren för ett ögonblick och springer sedan fram och krossar motståndaren med en enda förödande små l

Tryck in alla slagknapparna eller alla sparkknapparna och håll dem intryckta och släpp sedan upp knapparna igen. Ju längre du håller knapparna intrycka desto hårdare blir slaget

② Framrusningsslag
Balrog vänder ryggen åt motståndaren för ett ögonblick och springer sedan fram och krossar motståndaren med ett enda blixtsnabbt knytnävsslag.

Tryck D-knappen mot ◄■ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ►■ och tryck samtidigt på vilken slagknapp eller sparkknapp som helst. Använd en slagknapp för att slå ett rakt slag och en sparkknapp för att slå en uppercut

SPECIALE BEWEGINGEN

① Draaislag
Terwijl hij zijn tegenstander korte tijd de rug toekeert, schiet Balrog naar voren en brengt hij zijn tegenstander een vernietigende slag toe.

Druk alle slagtoetsen of alle traptoetsen in houd deze ingedrukt en laat ze daarna los. Hoe langer je de toetsen ingedrukt houdt, des te harder jouw slag aankomt

② Draaislag
Terwijl hij zijn tegenstander korte tijd de rug toekeert schiet Balrog naar voren en brengt hij zijn tegenstander een bliksemsnelle slag toe.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄■ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ►■ en op een willekeurige slag- of traptoets. Met de slagtoetsen wordt een rechte slag toegebracht, en met de trapcetsen wordt een uppercut-slag toegebracht

ERIKOISLIIKKEET

① Käänkiaku
Balrog kääntää hetkeksi selkänsä vastusta,alle ja ryntää sitten eteenpäin murskaamaan vastustajan yhdellä mojovalla hurjautuksella.

Pidä kaikki iskunäppäimet tai kaikki potkunäppäimet painettuina ja päästä sitten irti. Mitä pidempään pidät näppäimiä painettuna, sitä voimakkaampi on töräytyksee.

② Syöksyisku
Ba rog kääntää hetkeksi selkänsä vastusta,alle ja ryntää sitten eteenpäin murskaamaan vastustajan salamannopealla iskullaan.

Pidä ohjauslaipan ◄■ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten yhtäaikaisesti ►■ -näppäintä ja paina mitä tahansa isku- tai potkunäppäintä. Iskunäppäimillä saat suoran iskun. Potkunäppäimillä saat koukun

②

Vega

Date of Birth: 1-27-1967
Height: 6'0"
Weight: 208 lbs.
Blood Type: O
Nationality: Spanish

Of noble blood, Vega has successfully blended the Japanese art of Ninjitsu with the skills he learned as a matador. The result is a beautiful and deadly ballet which has earned Vega the nickname of the "Spanish Ninja."

Vain and egotistical, Vega lives by the philosophy that beauty is strength. Despising anything ugly Vega views himself as "perfect" and uses a mask to prevent his face from becoming scarred in battle. Used by M. Bison primarily as an assassin, Vega often dispatches his opponents using his claw.

Vega

Geburtsdatum: 27.01.1967
Größe: 183 cm
Gewicht: 94 kg
Blutgruppe: O
Nationalität: Spanier

Vega, ein Stierkämpfer von edlem Geblüt, hat die japanische Kunst des Ninjitsu erfolgreich mit seinen Fertigkeiten, die er als Matador erlernt hat, kombiniert. Das Resultat ist ein schönes und tödliches Ballett, das ihm den Spitznamen "Spanischer Ninja" eingebracht hat.

Der eitle und selbstgefällige Vega lebt nach dem philosophischen Grundsatz "Kraft durch Schönheit". Getreu diesem Grundsatz verabscheut er alles Häßliche und hält sich selbst für "perfekt". Beim Kampf trägt er eine Maske, damit sein Gesicht keine Narben davonträgt. Vega, der von M. Bison hauptsächlich als Killer eingesetzt wird, erledigt seine Gegner oft mit seiner Klaue.

Vega

Date de naissance : 27/1/1967
Taille : 1,83 m
Poids : [illegible] kg
Groupe sanguin : O
Nationalité : [illegible]

De sang noble, Vega a su allier avec succès l'art japonais du Ninjitsu et les techniques de matador. Le résultat est un fascinant ballet de mort qui a valu à Vega le surnom de "Ninja espagnol".

Orgueilleux et égocentrique, Vega est guidé par le principe que la force fait la beauté. Méprisant tout ce qui est laid, il se voit "parfait" et porte un masque pour se protéger le visage pendant le combat. Utilisé principalement par M. Bison comme assassin, Vega envoie souvent ses adversaires dans l'autre monde d'un coup de griffe.

Vega

Fecha de nacimiento: 27-1-1967
Altura: 1,83 metros
Peso: [illegible] kg
Grupo sanguíneo: O
Nacionalidad: Española

De sangre noble, Vega ha conseguido combinar satisfactoriamente el arte Ninjitsu japonés con las destrezas que ha aprendido como matador. El resultado es un precioso y mortal ballet que le ha ganado el nombre de el "Spanish Ninja."

Vanidoso y egoísta, Vega vive con la filosofía de que belleza es fuerza. Despreciando todo lo que sea feo Vega se ve a sí mismo como la "perfección" y utiliza una máscara para evitar que su cara resulte dañada durante la lucha. Utilizado por M. Bison principalmente como asesino, Vega frecuentemente despacha a sus contrincantes con su zarpa.

Vega

Data di nascita: 27/1/1967
Altezza: 1,83 m
Peso: 94 Kg
Gruppo sanguigno: O
Nazionalità: Spagnola

Di sangue nobile. Vega ha mescolato con successo l'arte grapponese del Ninjitsu con la conoscenza apprese nel attività di torero. Il risultato è un bel ssimo e mortale balletto che ha fatto guadagnare a Vega il nome di Ninja spagnolo

Vari toso ed egoista, Vega vive con la filosofia che la bellezza corrisponde alla forza. Disprezzando tutto quanto è brutto. Vega si vede perfetto ed usa una maschera per evitare che il suo volto s possa sfregiare in combattimento. Ut lizzato da M Bison pr ncipalmente come sicario, Vega uccide spesso i suoi avversari usando il suo artiglio

Vega

Födelsedatum: 1967-01-27
Längd: 183 cm
Vikt: 94 kg
Blodgrupp: O
Nationalitet: Spanjor

Vega har blått blod i ådrorna och har framgångsrikt lyckats blanda japansk Ninjutsu-teknik med s na färdigheter som matador. Slutresultatet är en vecker men livstarlig balett som gett honom smeknamnet den spanska ninjan"

Vega är fåfäng och egoistisk och lever en igt f osofin att skönhet är styrka. Vega avskyr allt som är "fult" och anser sig själv vara "perfekt", och använder till och med en ansiktsmask för att han inte ska få några ärr ansiktet när han slåss. Vega jobbar främst som lönnmördare för M. Bison och ofta utmyttjar han sin klo för att göra slut på sina motståndare

Vega

Geboortedatum: 27-1-1967
Lengte: 1,83 m
Gewicht: 94 kg
Bloedgroep: O
Nationaliteit: Spanjaard

Vega is een Spaanse edelman die met groot succes de Japanse kunst van "ninjitsu" heeft gecombineerd met de vaardigheden welke hij reeds als stierenvechter had geleerd. Het resultaat is een prachtig maar dodel ijk ballet. Hierdoor wordt Vega ook wel de Spaanse ninja genoemd

Vega is idel en vol eigenwaan. Volgens hem betekent schoonheid meteen ook sterkte. Hij heeft een heke aan lelijke dingen en beschouwt zichzelf als "perfect". Daarom gebruikt h , een masker om te voorkomen dat z jn gezicht tijdens het vechten littekens zal oplopen. Vega die door M. Bison heoldzakelijk als moordenaar wordt gebruikt, treft z jn tegenstanders nogal eens door gebruikmaking van zijn klauw

Vega

Syntymäaika: 27 1 1967
Pituus: 183 cm
Paino: 94 kg
Veriryhmä: 0
Kansallisuus: Espanjalainen

Siniverinen Vega on menestyksellisesti yhdistänyt japanilaisen Ninjitsun taitoihin, jotka hän oppi härkätaiste jana. Tulos on kaunis ja kuoleltava baletti, jonka ansiosta Vega on saanut l ikanimen espanjalainen ninja

Turhamainen ja itsekeskeisen Vegan elämänfilosofia on, että kauneus on voimaa. Vega halveksii ka kkea rumaa ja pitää tseään täydellisenä. Taistelussa hän pitää naamiota, jotteivät arvet rumentaisi hänen kasvojaan. Vega palvelee M Bison-a läh mä palkkamurhaajana ja hän käyttää usein teräskynsiään vastustajansa surmaamiseen.

SPECIAL MOVES:

① Claw Dive
Using his claw to scale a wall, Vega climbs to the ceiling and then jumps and descends on his opponent in a deadly version of a swan dive.

Using the control pad, press ↑ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ▲ and push any kick button. While in mid-air press any punch button.

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Klauen-Sturzflug
Indem er seine Klaue benutzt, um Wände zu erklettern, läßt sich Vega von der Decke in einem tödlichen Sturzflug auf seinen Gegner fallen.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ↑ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▲ und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten. Wenn sich Vega in der Luft befindet, drücken Sie eine der Schlag-Tasten.

COUPS SPÉCIAUX

① Le plongeon cruel
Utilisant sa griffe pour escalader un mur, Vega grimpe jusqu'au plafond et s'abat sur son adversaire en une version cruelle du vol du cygne.

Sur la manette, appuyez sur ↑ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Caída libre con zarpazo
Utilizando su zarpa para escalar una pared, Vega sube hasta el techo y luego salta sobre su contrincante en una mortal versión de caída libre.

Utilizando el controlador, presione ↑ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ▲ y pulse cualquier botón de patadas. Presione cualquier botón de puñetazos mientras esté en el aire.

①

MOSSE SPECIALI

① Claw Dive (Tuffo con artiglio)

Usando l suo artiglio per scalare i muri, Vega si arrampica fino al soffitto per poi saltare e avventarsi sull avversario in una versione moriale di volo del cigno

Usando il Control Pad premi per 2 secondi ▼ Poi premi contemporaneamente ▲ ed una qualsiasi dei pulsanti per lanciare i calci Da mezz aria premi una qualsiasi dei pulsanti per lanciare i pugni

SPECIALRÖRELSER

① Klodykning

Vega använder sin klo för att klättra uppför en vägg till taket, och sedan hoppar han ner och landar på sin motståndare med en dödlig variant av ett svanhopp

Tryck D-knappen mot ▼ på kontrollplatten och håll den där i 2 sekunder Tryck sedan D-knappen mot ▲ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst Tryck på vilken slagknapp som helst medan du svävar i luften

SPECIALE BEWEGINGEN:

① Klauwduik

Met z jn klauw tegen de muur klimt Vega naar het plafond. Vanaf het plafond springt hij als een duikende zwaan op zijn tegenstander om deze te vern etigen.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ▼ en houd je deze 2 seconden ingedrukt Druk daarna tegelijkertijd op ▲ en een willekeurige traptoets Terwijl je je in de lucht bevindt, druk je op een willekeurige slagtoets

[redacted]

① Kynsisukellus

Käyttäen kynsiään apuna Vega kiipeää seinää pitkin kattoon ja hyppää sitten vastustajansa kimppuun kuolettavalla joutsensukelluksel aan

Pida ohjausfaipan ▼ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan Paina sitten samanaikaisesti ▲ -näppäintä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä Ilmalennon aikana paina mitä tahansa iskunäppäintä

② Wall Leap
Jumping and rebounding off a side wall, Vega descends on his opponent and quickly does a quick air suplex.

Using the control pad, press ▼ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ▲ and push any kick button. While in mid-air push the D-Button toward your opponent and press any punch button.

② Claw Roll
While standing, Vega will often execute a quick forward roll and take a quick stab at an opponent.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch button.

②

② Wandsprung
Indem er hochspringt und von der Seitenwänden abprallt, stürzt sich Vega auf seinen Gegner und führt einen schnellen Air Suplex aus.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ▼ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▲ und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten. Wenn sich Vega in der Luft befindet, bewegen Sie die Richtungstaste in die Richtung Ihres Gegners und drücken eine der Schlag-Tasten.

③ Klauenrolle
Oft führt Vega aus dem Stand eine rasche Vorwärtsrolle aus und verpaßt seinem Gegner einen schnellen Hieb.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ► und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag-Tasten.

② Le saut du mur cruel
Sautant et rebondissant sur une cloison, Vega descend sur son adversaire et fait un rétablissement rapide en l'air.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton D vers votre adversaire et sur n'importe quel autre bouton de coup de poing.

① Le saut périlleux transperçant
Debout, Vega exécute souvent un saut périlleux rapide en avant pour transpercer son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

①

② Impulso de pared
Saltando contra una pared y rebotando, Vega desciende sobre su contrincante dando rápidamente un rápido volteo en el aire.

Utilizando el controlador, presione ▼ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ▲ y pulse cualquier botón de patadas. Mientras esté en el aire presione el botón D hacia su contrincante y presione cualquier botón de puñetazos.

② Redoble con zarpazo
Estando en pie, Vega frecuentemente ejecutará una voltereta rápida hacia adelante y dará un rápido sablazo a su contrincante.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos.

⑫ Wall Leap (Salto con il muro)
Saltando e rimbalzando di sponda su un muro laterale. Vega si avventa sull avversario compiendo un rapido suplex in aria.

Usando il Control Pad premi per 2 secondi ▼. Quindi premi contemporaneamente ▲ ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci. Stando a mezz aria premi il Pulsante-D verso l avversario e premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni

⑬ Claw Roll (Estensione dell'artiglio)
Stando in piedi, a Vega piace spesso estendere l artiglio e dare una rapida pugnalata a l'avversario.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ◄. Quindi premi contemporaneamente ► ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni

⑫ Vägghopp
Vega hoppar upp och studsar från en sidovägg och landar sedan på sin motståndare och utför en snabb suplex i luften.

Tryck D-knappen mot ▼ på kontrollplattan och håll den där 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ▲ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst. Tryck D-knappen mot motståndaren medan du svävar i luften och tryck på vilken slagknapp som helst

⑬ Klorullning
Från sl. lastående rullar ofta Vega snabbt framåt och hugger till motståndaren med sin klo

Tryck D-knappen mot ◄ på kontrollplattan och håll den där 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ► och tryck samtidigt på vilken slagknapp som helst

⑫ Muursprong
Vanaf een muur springt Vega bovenop zijn tegenstander en voert razendsnel een "luchtsuplex" u t.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ▼ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ▲ en een willekeurige traptoets. Terwijl je je in de lucht bevindt, druk je de R-toets in de richting van jouw tegenstander en druk je op een willekeurige slagtoets

⑬ Klauwrol
Terwijl hij staat kan Vega vaak snel voorutrollen en zijn tegenstander snel een slag toebrengen.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ► en een willekeurige slagtoets.

⑫ Seinähyppy
Hyppäämällä ja ponnahtamalla takaisin sivuseinästä Vega laskeutuu vaalustajansa päälle ja kääntää tämän nopeasti nurin niskoin

Pidä ohjaussauvan ▼ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten yhtäaikaisesti ▲ -näppäintä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä. Ilmalennon aikana paina suuntanäppäintä kohti vastustajaasi ja paina sitten mitä tahansa iskunäppäintä

⑬ Kynsipyörähdys
Vega pyörähtää usein seisomaasennosta eteenpäin ja sohaisee nopeasti vastustajaa.

Pidä ohjaussauvan ◄ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten yhtäaikaisesti ► -näppäintä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä

Sagat

Date of Birth: 7-2-1955
Height: 7'4"
Weight: 283 lbs.
Blood Type: B
Nationality: Thai

Once called "King of the Street Fighters", Sagat reigned supreme until his narrow defeat at the hands of Ryu. Humiliated at his loss, he now plans to regain the title at any cost.

Sagat's Muay Thai fighting style is thought to be the most powerful in the world. With the exception of M. Bison, no other fighter comes close to his overall fighting ability. At heart an honorable man, Sagat is tortured by his loss to Ryu, and will side with anyone who will give him the chance or experience needed to regain the title.

Sagat

Geburtsdatum: 02.07.1955
Größe: 224 cm
Gewicht: 128 kg
Blutgruppe: B
Nationalität: Thai

Sagat, der einst "König der Straßenkämpfer" genannt wurde, herrschte souverän, bis er von Ryu knapp geschlagen wurde. Durch diese Niederlage gedemütigt, plant er nun, den Titel um jeden Preis zurückzugewinnen.

Sagats Muay Thai-Kampfstil wird von Kennern für den stärksten Kampfstil der Welt gehalten. Mit Ausnahme von M. Bison kommt kein anderer Kämpfer an seine allgemeine Kampfkraft heran. Sagat, der im Grunde seines Herzens ein rechtschaffener Mann ist, wird von seiner Niederlage gegen Ryu gequält. Daher ist er bereit, sich mit jedem zusammenzutun, der ihm die Chance oder die nötige Erfahrung verschafft, den Titel wiederzugewinnen.

Sagat

Date de naissance : 2/7/1955
[illegible] 2,24 m
Poids : 128 kg
Groupe sanguin B
Nationalité Thaïlandaise

Pendant un temps appelé "roi des lutteurs des rues", Sagat a régné en maître jusqu'à ce qu'il soit vaincu de justesse par Ryu. Humilié par sa défaite, il cherche à reconquérir le titre à n'importe quel prix.

Le style de lutte thaïlandaise Muay est considéré comme le plus puissant du monde. A l'exception de M. Bison, aucun autre lutteur ne surpasse la capacité combative de Sagat. Homme d'honneur, Sagat est torturé d'avoir été battu par Ryu et s'associera à quiconque lui donnera la chance de regagner son titre.

Sagat

Fecha de nacimiento: 2-7-1955
Altura: 2,24 metros
Peso: 128 kg
Grupo sanguíneo: B
Nacionalidad: Tailandesa

Conocido una vez como "Rey de los Street Fighters", Sagat reinó supremamente hasta sufrir una estrecha derrota en las manos de Ryu. Humillado por su derrota, trata ahora de recuperar el título a cualquier precio.

El estilo tailandés de lucha Muay de Sagat es considerado como el más potente del mundo. A excepción de M. Bison, ningún otro luchador se aproxima a su habilidad general de lucha. Un honorable hombre de corazón, Sagat se encuentra torturado por la derrota sufrida con Ryu y se enfrentará a cualquiera que le dé la oportunidad o experiencia que necesita para recuperar el título.

Sagat

Data di nascita:	**2/7/1955**
Altezza:	**2,24 m**
Peso:	**128 Kg**
Gruppo sanguigno:	**B**
Nazionalità:	**Tailandese**

Un tempo definito i "Re degli Street Fighter" Sagat regnò incontrastato fino a quando venne sconfitto per poca misura ad opera di Ryu. Umiliato da questa sconfitta, ha in programma di riconquistare il titolo ad ogni costo.

Si dice che il Muay Tai lo stile di combattimento Tailandese di Sagat sia il più potente del mondo. Ad eccezione di M. Bison nessun altro lottatore si avvicina nel complesso alle sue doti di combattimento. Essendo in fondo un uomo d'onore, Sagat è tormentato dalla sconfitta contro Ryu ed appoggerà chiunque gli offrirà l'opportunità o l'esperienza necessarie per riconquistare il titolo.

Sagat

Födelsedatum:	**1955-07-02**
Längd:	**224 cm**
Vikt:	**128 kg**
Blodgrupp:	**B**
Nationalitet:	**Thailändare**

En gång i tiden kallades Sagat för "alla street fighters kung" och regerade i ensamt majestät ända tills han blev knappt besegrad av Ryu. Förödmjukad av att ha förlorat planerar han nu att återta titeln till varje pris.

Sagats Muay Thai-stridsteknik anses vara den hårdaste i världen. Med undantag för M. Bison kommer ingen av de andra slagskämparna närheten av hans stridsförmåga överlag. I grund och botten är han en hederlig man, men Sagat plågas av att ha blivit besegrad av Ryu och lierar sig med vem som helst som kan ge honom den chans eller den erfarenhet som behövs för att återta titeln.

Sagat

Geboortedatum:	**2-7-1955**
Lengte:	**2,24 m**
Gewicht:	**128 kg**
Bloedgroep:	**B**
Nationaliteit:	**Thai**

Eens was hij de "Koning aller Vechters", maar op zekere dag werd Sagat verslagen door Ryu. Sinds die vernederende slag is hij van plan, zijn titel tegen elke prijs terug te veroveren.

Men beweert dat de Muay Thai gevechtsstijl van Sagat de krachtigste ter wereld is. Op M. Bison na kan niemand hem evenaren. Sagat heeft een groot eergevoel en zijn nederlaag op Ryu zit hem dan ook zeer dwars. Hij wil met iedereen bevriend raken die hem de kans of de noodzakelijke ervaring wil geven om zijn titel terug te veroveren.

Sagat

Syntymäaika:	**2.7.1955**
Pituus:	**224 cm**
Paino:	**128 kg**
Veriryhmä:	**B**
Kansallisuus:	**Thaimaalainen**

Sagatia kutsuttiin aiemmin "Katutaiste ijoiden kuninkaaksi", ja hän oli eittämätön hallitsija, kunnes hän kärsi niukan tappion Ryun käsissä. Häviönsä nöyryyttämänä hän suunnittelee nyt arvonimen takaisinsaamista keinolla millä hyvänsä.

Sagatin Muay Thai-taistelutyyliä pidetään maailman kovimpana. Lukuunottamatta M. Bisonia kukaan toinen taistelija ei pääse edes läheile Sagatin kokonaistaistelukykyä. Sagat on sydämessään kunniallinen mies, mutta häviäminen Ryulle niuduttaa häntä ja hän on valmis liittoutumaan kenen kanssa tahansa, joka antaa hänelle mahdollisuuden tai tarvittavan kokemuksen arvonimen takaisinsaamiseksi.

SPECIAL MOVES

① Tiger Uppercut

After his loss to Ryu, Sagat decided the only way to counter the Dragon Punch was to create one of his own. Leaping high into the air as he utters the words, "Tiger Uppercut," Sagat and his uppercut are virtually unstoppable.

Using the control pad, press ←↓↖ in one continuous motion and press any punch button. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion.

② Tiger Knee

Using his powerful and sinewy legs, Sagat quickly leaps forward over his opponent's low attack and knocks them senseless with his knees.

①

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Tiger-Aufwärtshaken

Nach seiner Niederlage gegen Ryu beschloß Sagat, seine eigene Schlagtechnik zu entwickeln, weil er darin den einzigen Weg sah, den Drachensch ag Ryus zu kontern. Wenn er hoch in die Luft springt und d e Worte "Tiger Uppercut" ausruft, ist Sagat mit se nem Aufwärtshaken praktisch nicht aufzuhalten.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ←↓↖ , und drucken Sie anschließend eine beliebige Schlag-Taste. Drucken Sie die Schlag-Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen.

② Tiger-Knie

Unter Einsatz seiner kräftigen und sehnigen Beine spr ngt Sagat schnell über die tiefe Attacke se nes Gegners nach vorn und schlägt ihn mit seinem Knie bewußtlos.

COUPS SPÉCIAUX

① L'uppercut du tigre

Après avoir été vaincu par Ryu, Sagat a décidé que le seu moyen de s opposer au coup de poing du dragon était de créer son propre uppercut. Sautant haut dans l'a r en prononçant les mots "Tiger Uppercut", le coup de poing de bas en haut de Sagat est presque imparable.

Sur la manette, appuyez sur ←↓↖ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

② Le coup de genou du tigre

Utilisant ses jambes puissantes et musclées, Sagat saute rapidement en avant, parant les attaques basses de son adversaire et mettant celui-ci K.O. par un coup de genou.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Gancho de tigre

Después de perder con Ryu, Sagat comprendió que la única forma de contrarrestar el puñetazo de dragón era crear uno de su invención. Brincando alto en el aire a la vez que pronuncia las palabras, "Gancho de tigre", Sagat y su gancho son virtualmente imparables.

Utilizando el controlador, presione ←↓↖ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D.

② Rodillazo de tigre

Utilizando sus potentes y vigorosas piernas, Sagat salta rápidamente hacia adelante sobre el ataque bajo de su contrincante y lo golpea con su rodilla dejándolo sin sentido.

②

MOSSE SPECIALI

① Tiger Uppercut (Montante della tigre)

Dopo la sua sconfitta contro Ryu, Sagat decise che la sola maniera per contrastare il Dragon Punch era di crearsi un colpo da solo. Saltando in alto al grido delle parole "Tiger Uppercut", Sagat ed il suo montante sono praticamente inarrestabili.

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ►↓↘ + per poi premere uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il pugno. Non dimenticarti di premere il pulsante per il pugno quando arrivi alla fine del movimento con Pulsante-D

② Tiger Knee (Ginocchiata della tigre)

Usando le sue potenti gambe nerborute, Sagat salta rapidamente verso l'avversario superandone l'attacco basso e lo priva dei sensi con le sue ginocchiate

SPECIALRÖRELSER

① Tiger-uppercut

När han hade blivit besegrad av Ryu insåg Sagat att det enda sättet att motverka Ryus drakemålar var att skapa ett eget sådant slag. Sagat hoppar högt upp i luften och utför ordern "Tiger-uppercut", och då är han och hans uppercut i stort sett omöjliga att stoppa.

Tryck D-knappen mot ►↓↘ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplattan och tryck på vilken slagknapp som helst. Var noga med att trycka på slagknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen.

② Tigerknä

Med sina starka, seniga ben hoppar Sagat kvickt över motståndarnas slag, angrepp och slår dem medvetslösa med knäna.

SPECIALE BEWEGINGEN

① Tijger-uppercut

Na zijn nederlaag op Ryu is Sagat ervan overtuigd dat hij beslist zijn eigen drakenslag moet ontwikkelen. Terwijl Sagat de woorden "Tiger-uppercut" uitspreekt en de lucht inspringt, kan men hem en zijn uppercut vrijwel niet meer tegenhouden.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ►↓↘ , en druk je op een willekeurige slagtoets. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat.

② Tijgerknie

Met zijn krachtige gespierde benen springt Sagat snel over zijn tegenstander die net een lage aanval probeert te doen en slaat hem met zijn knieën bewusteloos.

ERIKOISLIIKKEET

① Tiikerikoukku

Hävittyään Ryulle Sagat päätti, että ainut tapa pärjätä lohikäärmeiskulle oli kehittää oma versio siitä. Kun Sagat hyppää korkealle ilmaan ja lausuu sanan "tiikerikoukku", hän ja hänen koukkunsa ovat pysäyttämättömät.

Paina ohjauslaipan ►↓↘ -nuolia yhtenäisellä käden liikkeellä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä. Älä unohda painaa iskunäppäintä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen.

② Tiikeripolvi

Käyttäen voimakkaita, jäntevä ä jalkojaan Sagat hyppähtää nopeasti eteenpäin vastustajansa matalan hyökkäyksen yli ja iskee tämän polvillaan tiedottomaksi.

Using the control pad press ↓↙← in one continuous motion and press any kick button. Make sure you press the kick button as you reach the end of the D-Button motion

① Tiger Shot

To counter the power of Ryu's fireball, Sagat has developed a projectile known as Tiger Shots. Able to throw these powerful projectiles either high or low, Sagat can inflict damage on opponents or effectively negate other projectiles.

Using the control pad press ↓↘→ in one continuous motion and press any punch or kick button. Using a Punch Button will throw a high Tiger Shot, while pressing a kick button will throw a low Tiger Shot. Make sure you press the punch button as you reach the end of the D-Button motion

①

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↙← und drücken Sie anschließend eine beliebige Tritt Taste. Drücken Sie die Tritt Taste erst, wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen

① Tiger-Granate

Um die Wucht von Ryus Feuerball zu kontern, hat Sagat ein Geschoß entwickelt, das als Tiger Granate bekannt ist. Da Sagat in der Lage ist diese mächtigen Geschosse entweder hoch oder tief abzufeuern kann er den Gegnern Schaden zufügen oder andere Geschosse effektiv zunichte machen.

Drücken Sie die Richtungstaste in einer kontinuierlichen Bewegung in die Richtungen ↓↘→ und drücken Sie anschließend eine Schlag- oder Tritt Taste. Durch Drücken einer Schlag-Taste wird eine hohe Tiger-Granate abgefeuert, während bei Verwendung einer Tritt-Taste eine tiefe Tiger-Granate ausgelöst wird. Drücken Sie die Schlag-Taste erst wenn Sie das Ende der Richtungstasten-Bewegung erreichen

Sur la manette, appuyez sur ↓↙← en un mouvement continu puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D

① La balle du tigre

Pour s'opposer à la boule de feu de Ryu, Sagat a mis au point un projectile connu sous le nom de balle du tigre. Envoyant ces puissants projectiles en haut ou en bas, Sagat peut infliger des dommages à ses adversaires ou neutraliser efficacement d'autres projectiles.

Sur la manette, appuyez sur ↓↘→ en un mouvement continu puis sur n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. Lorsque vous appuyez sur un bouton de coup de poing, ceci envoie une balle du tigre haute. Lorsque vous appuyez sur un bouton de coup de pied, ceci envoie une balle du tigre basse. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D

Utilizando el controlador, presione ↓↙← en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de patadas. Asegúrese de presionar el botón de patadas según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D

① Disparo de tigre

Para contrarrestar la potencia de la bola de fuego de Ryu, Sagat ha desarrollado un proyectil conocido como disparo de tigre. Capaz de lanzar estos potentes proyectiles a altos o bajos, Sagat puede herir a sus contrincantes o anular eficazmente otros proyectiles.

Utilizando el controlador, presione ↓↘→ en un movimiento continuo y presione uno cualquiera de los botones de puñetazos o patadas. Utilizando un botón de puñetazos lanzará un disparo de tigre alto, por el contrario, presionando un botón de patadas lanzará un disparo de tigre bajo. Asegúrese de presionar el botón de puñetazos según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ↓↘→ + ✊ per poi premere uno qualsiasi dei pulsanti per tirare il calcio. Non dimenticarti di premere il pulsante per il calcio quando arriva alla fine del movimento con il Pulsante-D

① Tiger Shot (Colpo della tigre)

Per contrastare la potenza della palla di fuoco di Ryu, Sagat ha elaborato un proiettile conosciuto col nome di Tiger Shot. Essendo in grado di sparare questi proiettili in alto ed in basso, Sagat può danneggiare un avversario o pararе efficacemente altri proiettili.

Usando il Control Pad, premi con un movimento continuo ↓↘→ + ✊ per poi premere uno qualsiasi dei pulsanti per i pugni o per i calci. Usando un pulsante per un pugno spererai un Tiger Shot alto, mentre premendo un pulsante per un calcio spererai un Tiger Shot basso. Non dimenticarti di premere il pulsante quando arrivi alla fine del movimento con il Pulsante-D

Tryck D-knappen mot ↓↘→ + ✊ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplatten och tryck på vilken sparkknapp som helst. Var noga med att trycka på sparkknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

① Tigerskott

För att motverka styrkan hos Ryus eldklot har Sagat utvecklat en sorts projektil som kallas tigerskott. Sagat kan kasta iväg dessa mäktiga projektiler både högt och lågt för att skada sina motståndare eller för att motverka andra projektiler på ett effektivt sätt.

Tryck D-knappen mot ↓↘→ + ✊ i en kontinuerlig rörelse på kontrollplatten och tryck på vilken slagknapp eller sparkknapp som helst. Använd en slagknapp för att skicka iväg ett högt tigerskott, och en sparkknapp för att skicka iväg ett lågt tigerskott. Var noga med att trycka på slagknappen eller sparkknappen precis när du fullbordar rörelsen med D-knappen

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→ + ✊ en druk je op een willekeurige traptoets. Zorg dat je altijd op de traptoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat

① Tijgerschot

Om de kracht van Ryu's vuurbal te kunnen weerstaan, heeft Sagat de zogenaamde tijgerschot-projectielen ontwikkeld. Sagat kan deze projectielen zowel hoog als laag afvuren en daarmee schade aan zijn tegenstander toebrengen of andere projectielen op doeltreffende wijze onschadelijk maken.

Door gebruikmaking van het bedieningsblok druk je in één ononderbroken beweging op ↓↘→ + ✊ en druk je op een willekeurige slagtoets of traptoets. Bij gebruikmaking van een slagtoets wordt er een hoog tijgerschot uitgevoerd en bij het indrukken van een traptoets wordt er een laag tijgerschot uitgevoerd. Zorg dat je altijd op de slagtoets drukt wanneer de R-toets niet meer verder gaat

Paina ohjauslaipan ↓↘→ + ✊ -nuolia yhtenäisellä liikkeellä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä. Älä unohda painaa potkunäppäintä kun lopetat suuntanäppäimen painamisen

① Tikkerikuula

Antaakseen vastuksen Ryun tulipallolle Sagat on kehittänyt oman ammuksensa, joka tunnetaan nimellä tikkerikuula. Sagat voi heittää nä tä tuhoisia ammuksia matala- ja korkealle ja voi aiheuttaa suuria vahinkoa vastustajalle tai tehokkaasti torjua muita ammuksia.

Paina ohjauslaipan ↓↘→ + ✊ -nuolia yhtenäisellä liikkeellä ja paina mitä tahansa isku- tai potkunäppäintä. Iskunäppäintä painamalla voit heittää tikkerikuulan korkealle, kun taas potkunäppäintä painamalla voit heittää matalalle. Älä unohda painaa isku- tai potkunäppäintä, kun lopetat suuntanäppäimen painamisen

M. Bison

Date of Birth: **Unknown**
Height: 5'11"
Weight: 254 lbs.
Blood Type: A
Nationality: **Unknown**

Never has a man been more cloaked in secrecy than M. Bison. Ever since he emerged to lead the international criminal organization Shadowloo, the world has been awed by the incredible power at his command.

Seen as the master of evil, Bison rules over his empire with an iron fist. Preferring to let his underlings do most of the dirty work, Bison only unleashes his powerful psychic ability when absolutely necessary. Unmatched in his power and agility, M. Bison reigns supreme as the greatest Street Fighter in the world.

M. Bison

Geburtsdatum: **Unbekannt**
Größe: 180 cm
Gewicht: 115 kg
Blutgruppe: A
Nationalität: **Unbekannt**

Nie zuvor war ein Mann so geheimnisumwoben wie M. Bison. Seit dem Tag, als er auftauchte, um die internationale Verbrecherorganisation Shadowloo zu leiten, erschauert die Welt vor der unglaublichen Macht, die ihm zur Verfügung steht.

Bison, der von vielen als Meister des Bösen angesehen wird, regiert mit eiserner Faust über sein Imperium. Da er sich nicht gerne die Finger schmutzig macht und seine Untergebenen die meiste Dreckarbeit für ihn erledigen, benutzt Bison seine mächtigen telepathischen Fähigkeiten nur, wenn es unbedingt notwendig ist. An Stärke und Wendigkeit unerreicht, herrscht M. Bison unangefochten als der größte Street Fighter der Welt.

[illegible]

Date de naissance : **Inconnue**
Taille : 1,80 m
Poids : 115 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : **Inconnue**

Jamais homme n'aura été entouré de plus de secret que M. Bison. Depuis qu'il a pris la tête de l'association criminelle Shadowloo, le monde est terrifié par l'incroyable puissance qu'il contrôle.

Maître du mal, Bison mène son empire avec une poigne de fer. Laissant à ses sous-fifres les basses besognes, Bison n'utilise sa force et son agilité que en cas d'absolue nécessité. Sans rival pour la puissance et l'adresse, M. Bison est le plus grand lutteur des rues du monde.

M. Bison

Fecha de nacimiento: **Desconocida**
Altura: 1,80 metros
Peso: 115 kg
Grupo sanguíneo: A
Nacionalidad: **Desconocida**

Nunca ha habido un hombre más envuelto en secreto que M. Bison. Desde que emergió para guiar la organización internacional de crimen Shadowloo, el mundo ha estado atemorizado a causa de la increíble fuerza a su mando.

Visto como el maestro de lo diabólico, Bison gobierna su imperio con puño de acero. Prefiriendo dejar que sus secuaces realicen la mayoría de trabajo sucio, Bison solamente libera su potente psicohabilidad cuando le es absolutamente necesario. Sin nadie que le pueda superar en potencia y agilidad, M. Bison reina supremo como el más grande Street Fighter del mundo.

M. Bison

Data di nascita:	**Sconosciuta**
Altezza:	**1,80 m**
Peso:	**115 Kg**
Gruppo sanguigno:	**A**
[illegible]ità:	**Sconosciuta**

Non esiste uomo al mondo che sia avvolto dal segreto più di M. Bison. Fin da quando giunse a condurre l'organizzazione criminale internazionale Shadowloo, il mondo ha sempre provato soggezione per l'incredibile potere a sua disposizione.

Visto come il signore del male, Bison governa il suo impero con pugno di ferro. Preferendo lasciare ai suoi tirapiedi il grosso dei lavori più sporchi, Bison sprigiona la sua capacità psichica quando si rivela assolutamente necessaria. Ineguagliabile per la sua potenza ed agilità, M. Bison regna supremo come il più grande Street Fighter del mondo.

M. Bison

Födelsedatum:	**Okänt**
Längd:	**180 cm**
Vikt:	**115 kg**
Blodgrupp:	**A**
Nationalitet:	**Okänd**

Ingen man har någonsin varit mer hemlighetsfull av sig än M. Bison. Ända sedan han kom fram för att leda den internationella kriminella organisationen Shadowloo har resten av världen varit håpen över den oerhörda styrka han förfogar över.

Bison anses vara ondskans mästare och styr sitt rike med järnhand. Han föredrar att låta sina underhuggare göra det mesta av grovarbetet och utnyttjar bara sina egna mäktiga psykiska förmågor när det är absolut nödvändigt. M. Bisons styrka och rörlighet saknar motstycke och han regerar i ensamt majestät som världens främste street fighter.

M. Bison

Geboortedatum:	**onbekend**
Lengte:	**1,80 m**
Gewicht:	**115 kg**
Bloedgroep:	**A**
Nationaliteit:	**onbekend**

Niemand is zo geheimzinnig als M. Bison. Sinds hij bekend is geworden als de leider van de misdaadorganisatie Schaduwwoud, staat de hele wereld verbaasd over zijn enorme macht.

Bison wordt als de meester der misdaad beschouwd en regeert zijn rijk met ijzeren hand. Het liefst laat hij alle vuile karweitjes door zijn onderdanen opknappen. Alleen wanneer het absoluut noodzakelijk is, maakt hij gebruik van zijn geestelijke krachten. Er is niemand die M. Bison in kracht en lenigheid kan evenaren, en hij is dan ook de beste vechter ter wereld.

M. Bison

Syntymäsika:	**Tuntematon**
Pituus:	**[illegible]**
Paino:	**115 kg**
Veriryhmä:	**A**
Kansallisuus:	**Tuntematon**

Kukaan mies ei ole koskaan ollut niin salaperäisyyden verhoama kuin M. Bison. Siitä asti kun hän otti kansa nvälisen rikol isorganisaatio Shadowloon johdon käs insä, maailma on suhtautunut kunnioituksella hänen mahtiinsa.

Bisonia pidetään pahuuden mestarina, ja hän hallitsee valtakuntaansa teräsnyrkillä. Bison antaa enimmäkseen alaistensa tehdä likaisen työn ja vapauttaa psyykkisen voimansa vain, kun se on aivan välttämätöntä. M. Bison on voimassa ja ketteryydessään vertaansa vailla ja hän on kiistatta maailman katutaistelijoista mahtavin.

SPECIAL MOVES

① Psycho Crusher

By channeling h s psychic energy through his body, Bison is able to levitate and surround himself with a powerful flam ng aura. Spinning head first toward his victim M Bison's Psycho Crusher w l ignite his opponent in psychic flame and inflict heavy damage.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any punch button.

② Scissor Kick

Lung ng feet first at his opponent, Bison sails over low attacks with two devastating k cks which will put his opponent flat on their back.

Using the control pad, press ◄ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ► and push any kick button.

①

SPEZIALBEWEGUNGEN

① Psycho-Brecher

Indem er seine übernatürliche Energ e durch se nen Körper leitet, ist Bison in der Lage frei zu schweben und sich mit einer machtvoll lodernden Aura zu umgeben. Wenn sich M. Bison dann mit seinem Psycho-Brecher kopfüber auf sein Opfer stürzt, zündet er se ner Gegner mit einer telepath schen Flamme an und fügt ihm schweren Schaden zu.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ►, und drücken Sie gleichzeitig eine der Schlag-Tasten.

② Scherenritt

Indem er sich mit se nen Füßen zuerst auf seinen Gegner stürzt, segelt Bison über niedrige Attacken hinweg und versetzt seinem Gegner zwei vernichtende Tritte, die ihn glatt umhauen.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ◄ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ►, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten.

COUPS SPÉCIAUX

① Le psycho-écraseur

En canalisant son énergie psychique, Bison peut se léviter et s entourer d'un halo enflammé. Pivotant tête la première vers sa victime, le psycho-écraseur de M. Bison embrase son adversaire d'une flamme psychique et l. inflige de graves dommages.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

② Le coup de pied en ciseaux

Lançant ses pieds en avant vers son adversaire, Bison pare les attaques basses de deux coups de pied dévastateurs, allongeant l'adversaire sur le tapis.

Sur la manette, appuyez sur ◄ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ► et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

① Psicotriturador

Conduciendo toda su psicoenergía a través de su cuerpo, Bison puede elevarse en el aire y rodearse de una potente aura ardiente. Rotando hacia su víctima con la cabeza hacia adelante, e psicotr turador de M. Bison prenderá a su contrincante con una psicollama que e causará un gran daño.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de puñetazos.

② Patada en tijera

Arremetiendo con las piernas por delante sobre su contrincante, Bison sobrepasa los ataques bajos con dos paladas devastadoras que pondrán a su contrincante plano de espaldas sobre el suelo.

Utilizando el controlador, presione ◄ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ► y pulse cualquier botón de patadas.

MOSSE SPECIALI

① Psycho Crusher (Frantumatore psichico)

ncanalando la sua energia psichica attraverso il corpo, Bison è in grado di levitare e di circondarsi di un aura fiammeggiante. Ruotando avanti verso la vittima, lo Psycho Crusher di M. Bison ncenderà l'avversario con fiamme psichiche e gli infliggerà seri danni.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ◄ Quindi premi contemporaneamente ► ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni

② Scissor Kick (Calcio a forbice)

Avventandosi con i piedi sull avversario, Bison supera agilmente gli attacchi bassi con due calci devastanti che stenderanno l avversario sulla schiena.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ◄ Quindi premi contemporaneamente ► ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci

SPECIALRÖRELSER

① Psyko-kross

Genom att styra sin psykiska energi genom kroppen kan Bison svåva upp från marken och omge sig själv med en kraftfull aura av eldslågor. Med sin psyko-kross snurrar M. Bison med huvudet före mot sitt offer och sätter motståndaren i brand med psykiska ågor som orsakar allvarliga skador.

Tryck D-knappen mot ◄ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ► och tryck samtidigt på vilken slagknapp som helst.

② Saxspark

Bison hoppar med fötterna före mot motståndaren och seglar över låga attacker med två förödande sparkar som slår ut motståndarna platt på [redacted].

Tryck D-knappen mot ◄ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ► och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst.

[redacted]

① Psycho-verpletteraar

Door zijn geestelijke energie als het ware door zijn lichaam te leiden kan Bison zweven en zichzelf met een krachtige vlammenzee laten omgeven. Door eerst met zijn hoofd in de richting van zijn slachtoffer te draaien, zet de psycho-verpletteraar van M. Bison zijn tegenstander in brand en brengt hij hem ernstige schade toe.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ► en druk op een willekeurige slagtoets.

② Schaartrap

Door eerst met zijn voeten tegen zijn tegenstander te trappen zeilt Bison met twee vernietigende trappen over hem heen terwijl deze een age aanval probeert uit te voeren. Door deze twee trappen komt zijn tegenstander op de rug op de vloer terecht.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ◄ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ► en een willekeurige trapknop.

ERIKOISLIIKKEET

① Psykomurskaaja

Kanavoimalla psyykkisen energiansa ruum nsa läpi Bison voi levitoida ja ympäröidä itsensä liekehtivä lä auralla. M B son pyörii pää edellä kohti uhriaan, ja hänen psykomurskaa,ansa sytyttää vastustajan psyykkisi n liekkeihin aiheuttaen suurta vahinkoa.

Pidä ohjaustaipan ◄ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten yhtäaikaisesti ► -näppäintä ja paina mitä tahansa iskunäppäintä.

② Saksipotku

Bison syöksyy jalat edellä kohti vastustajaansa, ylitse tämän mata ien hyökkäysten, ja lähettää vastustajan kanveesiin kahdella hurjalla potkulla.

Pidä ohjaustaipan ◄ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten yhtäaikaisesti ► -näppäintä ja paina mitä tahansa potkunäppäintä.

②

① Head Stomp

Using his psychic ability to launch himself into the air, Bison will stomp on the head of his opponent and then dive toward his opponent with a second crushing blow.

Using the control pad, press ▼ and hold it for 2 seconds. Then simultaneously press ▲ and push any kick button. After executing the stomp, press any punch button.

① Kopfstampfer

Indem er sich mit Hilfe seiner telepathischen Fähigkeiten in die Luft erhebt, stampft Bison zuerst auf den Kopf seines Gegners und stürzt sich dann mit einem zweiten zerschmetternden Stoß erneut auf ihn.

Halten Sie die Richtungstaste 2 Sekunden lang in die Richtung ▼ gedrückt. Bewegen Sie dann die Richtungstaste in Richtung ▲, und drücken Sie gleichzeitig eine der Tritt-Tasten. Nach der Ausführung des Stampfers drücken Sie eine der Schlag-Tasten.

① Le piétine-tête

Utilisant ses capacités psychiques pour se propulser dans l'air, Bison piétine la tête de son adversaire puis plonge vers lui pour lui donner un coup écrasant.

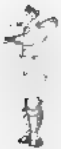
Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Après avoir exécuté un piétine-tête, appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

① Patadas en la cabeza

Haciendo uso de su psicohabilidad para lanzarse por los aires, Bison saltará dando patadas en la cabeza del oponente y luego planeará hacia él para darle un segundo golpe demoledor.

Utilizando el controlador, presione ▼ y manténgalo presionado durante 2 segundos. Luego, presione simultáneamente ▲ y pulse cualquier botón de patadas. Después de realizar el salto con patadas, presione cualquier botón de puñetazos.

①



Ⓢ Head Stomp (Pedata sulla testa)

Usando la sua capacità psichica di lanciarsi in aria, Bison salterà sulla testa dell'avversario e quindi si getterà nuovamente sull'avversario con un secondo colpo frantumante.

Usando il Control Pad, premi per 2 secondi ▼ . Quindi premi contemporaneamente ▲ ed uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i calci. Dopo aver colpestato l'avversario, premi uno qualsiasi dei pulsanti per tirare i pugni.

Ⓢ Huvudstampning

Bison använder sina psykiska förmågor för att flyga upp i luften och stampa motståndaren i huvudet. Därefter dyker han på motståndaren med ytterligare en krossarsmäll.

Tryck D-knappen mot ▼ på kontrollplattan och håll den där i 2 sekunder. Tryck sedan D-knappen mot ▲ och tryck samtidigt på vilken sparkknapp som helst. När du har stampat på motståndaren så tryck på vilken slagknapp som helst.

Ⓘ Hoofdstamp

Door gebruikmaking van zijn geestelijk vermogen om zichzelf de lucht in te schieten, stampt Bison op het hoofd van zijn tegenstander en duikt vervolgens met een tweede vernietigende slag op zijn tegenstander af.

Met gebruikmaking van het bedieningsblok druk je op ▼ en houd je deze 2 seconden ingedrukt. Druk daarna tegelijkertijd op ▲ en een willekeurige traptoets. Na het uitvoeren van de stamp druk je op een willekeurige slagtoets.

Ⓢ Pääntallonta

Käyttämällä psyykkistä voimaansa Bison voi singota itsensä ilmaan, hypätä vastustajan pään päälle ja sukeltaa sitten kohti vastustajaa toista murskaavaa iskua varten.

Pidä ohjaustaipan ▼ -näppäin painettuna 2 sekunnin ajan. Paina sitten samanaikaisesti ▲ -näppäintä ja jotain mitä tahansa potkunäppäintä. Kun olet tallennut vastustajan päälle, paina mitä tahansa iskunäppäintä.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

FOR PROPER USAGE

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive/Genesis System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT. Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

PARA UN MEJOR USO

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive/Genesis Sega.

PER UN USO APPROPRIATO

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
② Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive/Genesis.

HANTERA KASSETTEN FÖRSIKTIGT

① Undvik att spilla vatten på den!
② Försök inte böja eller bryta den!
③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
④ Lägg den inte direkt i solen!
⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

VOOR JUIST GEBRUIK

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospelen op grootbeeld-projectietelevisies.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis Systemlärjestelmää varten.

ASIANMUKAINEN KÄYTTÖ

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennen kuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovästi pehmeällä, saippuaveteen kasteltulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisiossa.

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

©CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 2019 ALL RIGHTS RESERVED.